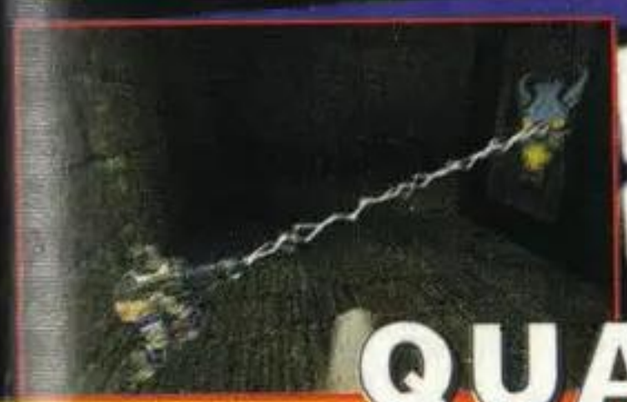
GAME-SHOW

PC'LER İÇİN AYLIK OYUN DERGİSİ EYLÜL'96 SAYI:19 150.000 TL (KDV DAHİL)

PC Oyunlarında 1 Numara



QUAKE

VIRTUA FIGHTER

LONGBOW

EURO'96

RIPPER

Bir ÖMÜR BOYU Mutlulukla

ANGELS

COMPUTER & MULTIMEDIA

■ QUAKE FULL VERSION ■ STRIFE ■ AFTER LIFE ■ FIRE WIND
■ EARTH SIEGE FOR WIN95 ■ POLE POSITION ■ CAVEMAN VOLLEYBALL
SETTLERS 2 ■ ONSIDE SOCCER ■ VIRTUA FIGHTER REMIX ■ CHAOS OVERLORD
■ AH-64D LONGBOW ■ PANZER GENERAL WIN95 ■ BEYOND THE DARK PORTAL
■ WITCHHAVEN 2 ■ STAR TREK OMNIPEDIC ■ DUKE NUKEM 3
■ DEADLINE ■ WORLD RALLY ■ FIRE WIND ■ CONQUEST OF THE NEW WORLD
■ JUDGE DREDD ■ VIRTUAL CHESS ■ ARCADE AMERICA ■ SHELLSHOCK

● F1 GRAND PRIX 2 ● AH-64D LONGBOW ● AFTER LIFE ● SETTLERS 2
● EED FOR SPEED SPE.ED. ● EURO 96 ENGLAND ● DIABLO ● VIRTUA FIGHTER
● EARTHSIEGE 2 ● RED ALERT ● MASTER OF ORION ● DUKE NUKEM 3D
● OUTPOST 2 (!) ● SYNNERGIST ● Z ● REALMS OF ARKANIA

PHILIPS CDD 2000 (4x READ, 2X WRITE)
YAMAHA CDR-102 (4x READ, 2X WRITE)
YAMAHA CDE-100II (4x READ, 4X WRITE)

BOŞ CD
PHILIPS CDR-74

GELİŞMİŞ MULTİMEDİA SİSTEMLERİ İÇİN HEMEN ARAYIN.
CD-WRITER, TARGA EKRAN KARTI,
FAST SCSI-2 HD İÇİN UYGUN FİYATLARIMIZDAN YARARLANIN.

BAĞDAT CAD No: 310/2 CADDEBOSTAN - İSTANBUL
TEL: 0216 3029075 FAX: 0216 3583173 BBS: 0216 3430365
Web Site: http://www.geocities.com/sunsetstrip/4666 E-Mail: Angel@ibm.net

KUNTAY

EYLÜL'DE DE

BİLGİSAYAR

İÇİNİZİ ISITIYOR!

✓Her türlü Hardware ve Upgrade problemlerinize ve taleplerinize ucuz, kesin çözüm üretiyoruz.

✓Hiç bir bilgisayarcıda bulamayacağınız ve her hafta yenilenen listemizle arşivimiz haftada 2 GB artıyor.

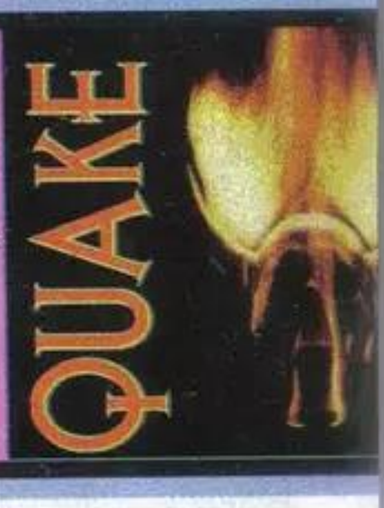
✓PC & AMİGA arşivlerinizi sizin için CD'ye hazırlıyoruz.

✓PC & AMIGA satışı ve Tamir bakım servisi ile 9:00 ve 21:00 arası haftanın 7 günü hizmetinizdeyiz.

✓Türkiye çapında kargo ile siparişlerinizi gönderiyoruz.

✓Ücretsiz danışma servisi ile tüm sorunlarınıza teknik çözüm.

✓Arşivimizden seçeceğiniz oyunlardan hazırlanan CD kayıtları



PAZARYERİ SOK. NO: 27-B FATİH /İSTANBU

TEL: 0212 523 80 67

GAME-SHOW

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi:
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni:
MURAT 'MAC' ADANÇ

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü:
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı:
MERT TOPÇU

Reklam Sorumlusu:
ENGİN SÜZEN

Halkla İlişkiler:
SERKAN UYBAŞ

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MURAT ADANÇ

Yazarlar:
(alfabetik sırayla)
Burak Bayburtlu, Timur Çataklı, Muhammet Dabiri, Şahin Derya, Levent Göçer, Özgür Gültekin, M.Emin Gür, Efe Mumoğlu, Onur Özgür, Engin Süzen, Gökhan Tarcan, Mert Topçu, Serkan Uybaş

Film Çıkış
Diacan (0212 519 4549)

Matbaa:
Şan Ofset (0212 233 0588)

Genel Dağıtım:
BİR-YAY A.Ş.

Yazışma Adresi:
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İşhanı No:2/5
Beşiktaş,80690, Istanbul
Tel:
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76
Fax:
(212) 259 07 91

E-Mail:
Timuri@Superonline.com
Web Site:
http://www.geocities.com/siliconvalley/4780

NOT:
- Oğlum Murat, niye unuttun bakiim, bu ay buraya yazmayı.
- Yaa, boşver şimdi orayı sana bir şey olmasın.
- Bırak dalga geçmeyi ne yazıcaz şimdi buraya.
- Kafadan bir hikaye uyduracaksın. Hikayenin sonunda, kahramanın son sözünü 'GAMESHOW elinden geldiğince Basın ve Yayın Yasalarına uyar. Bütün yazıların telif hakları GAMESHOW'a aittir. Öyle Cut, Copy, Paste yapılamaz. Yazıların sorumluluğu yazarına, reklamların sorumluluğu reklam veren şirkete aittir' diyecek şekilde ayarlayacaksınız.
- Abi nasıl olucak öyle ya. Gözünü seveyim bi daha unutma.

NORMALITY

Herkesin normal olduğu bir yerde anormal olmak mı zor, herkesin anormal olduğu yerde normal olmak mı?

12

QUAKE

Doom'culara bayram olsun, bunca sene beklediniz, işte sabrınızın karşılığını sonunda alıyorsunuz...

16

FORMULAIGP2

Diğer sabırlılar, Formula 1 hastaları da az beklemediler hani, tam 4 sene rötarla karşınızda, yarış oyunlarının şahı...

20

VIRTUA FIGHTER

Bu ay dergi çıldırmış olmalı. Her oyun türünün en iyisiyle karşınızdayız. Tatemi eğilimliler için Sega'dan...

24

LONGBOW

Bu Jane's olayı çıktı, simulasyon dünyası değişti. Helikopter simulasyonlarında yeni bir sayfa...

28

Timur evleniyor, Allah mutluluk versin, para versin

AMA BİZİM GİBİ BİZİM ÇOCUKLAR VERMESİN...

MEG: Böyle bebek olmaz olsun, oynaması, eğlenmesi güzel, topalak şirin ama beslemesi zor be abi. Kürekle beslemek lazım bunu...

MAC: Bundan yapacan bir de ömür boyu tedavisiyle mi uğraşacan. Psikolonk, misikolonk, zor işler abi. Çirkin olmuş, bari sağlıklı olsaymış...

ENGİN ABLA: Böyle kız adı delirtir abi, dikkat et, mahallede yürürken 'Timur Bey'in kızı da yolluymuş' diye duyarsın, alınırsın, elini kana bularsın.

ÖZGÜR&ONUR: Allah göstermesin abi, büyürler askere giderler, baba gömlek, baba don, bitmez bunların istekleri (ve hasretleri)

INDY4

Zamanın adventure devlerinden Indiana Jones serisinin en sonuncusu klasik olmuş
34 bile (zaman akıp gidiyor)...

EURO96

Kupa'da bir halt yiyemedik, 4 sene bekleyeceğinize bari oyunda başarılı olun da
38 milli gururu kurtarın...

RIPPER

Aradan geçen bin sene vız gelmiş Karındeşen Jack abi yılmadan usanmadan
40 hala deşiyor, deşiyor, deşiyor...

'Z'

Bir dolu reklam, haber, övgüden sonra Commmand&Conquer'in rakibi de ringe
44 çıktı, bakalım nasılmış....

ANKET

İnmisiniz, cinmisiniz, ne yersiniz, ne içersiniz, biz sorduk, siz de bir zahmet cevaplayıverin de öğrenelim (merak ettik)...

C:\ Edit Editörden.txt

Aslında bir çok şey var sizlere söylemek istediğim. Hangisinden başlasam bilemiyorum.

Bu ay Murat buralardaydı, eski güzel günlerdeki gibi 'Summer Nights in Beşiktaş' yaptık, eskisi kadar çok oyun oynayamadık ama beraber vakit güzel geçiyormuş, onu hatırladık mı desem, gelecek ay Compex'96 ya katılıyoruz, hatta geçen yıl ki gibi dergi ile beraber davetiyeniz bizden, bekleriz efendim mi desem, dergimizin geleceğini merak eden dostlarımıza, dergi iyi yolda, çıkmaya devam ediyoruz deyip mutlu haberler mi versem yoksa bu ay dergi ile beraber bir anket hazırladık, sizlerin Game-Show'dan beklentilerinizi merak ediyoruz, üşenmeyin, anketi doldurup gönderin, bizim için çok önemli mi desem bilemiyorum.

Yok, yok, bunların hiçbirisini söylemeyeyim, daha önemli bir konudan bahsedeyim. Timur'un evliliğinden.

Benim Timur'a özel olarak söyleyeceğim çok şey var aslında ama ben, bu sütunda Game-Show adına konuşmak istiyorum. Game-Show dergisinin Sorumlu Yazı İşleri Müdürü, yazarı, babası, kısacası çok büyük bir parçası olan Timur'a evlilik hayatında başarılar diliyoruz. Ve evli olmasının Game-Show'dan en ufak bir uzaklaşmayı gerektirmediğini hatırlatmak istiyoruz (Gerektirmiyor değil mi Ebru?). Biz bütün Game-Show dergisi olarak, bu mutlu gününde Timur'un yanında olacağız. Ne diyelim, Allah bir yastıkta kocatsın. İnşallah çocuklarınızın Game-Show okuduklarını görürsünüz. (Ama söyleyin dergi çıkarmaya kalkmasınlar

☒M.Emin GÜR

SERKAN: Ailelerin kabusu abi, spastik yavru. Atsan atılmaz, satsan satılmaz, harala gürele, salak salak, ot gibın yaşar gider.

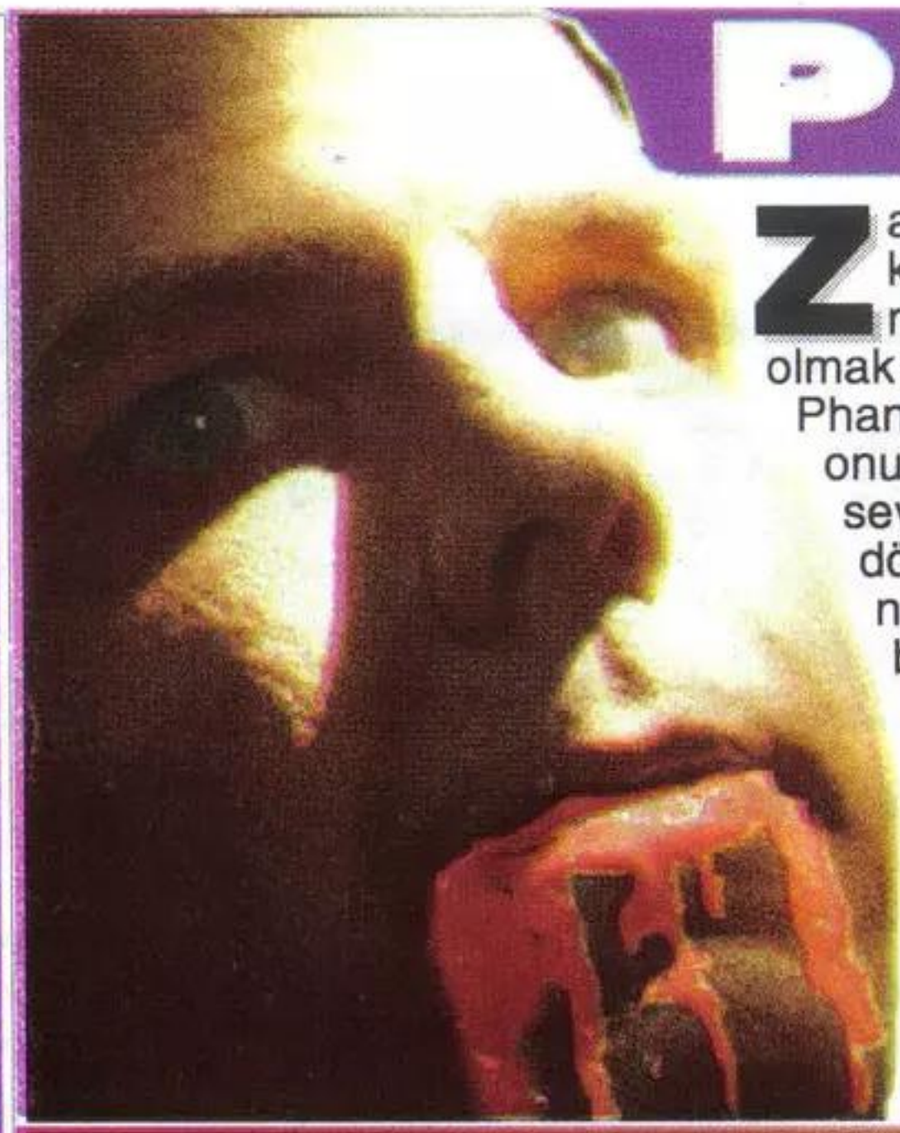
ŞAHİN: Abi benim çocuğum gece kalkıp bateride Metallica çalacak, oturturum suratının ortasına kendi davul olur, aleme ibret olur.

MERT: Hisli olur bunlar abi, okutursun, büyütürsün, gider aşık olur, şair olur, bir de üstüne alıngan olur. Nazlı gül gibin, güneşte olmaz, gölgede olmaz.

TİMUR: Aslında en iyisi Timur'a kendisi gibi bir evlat versın Versin de görsun yıllarca anasının, ba basının, kardeşının ve bizlerin neler çekıginii.

YAKINDA GELECEK, YA DA ASLA GELMEYECEK OYUNLAR

PHANTASMAGORIA 2



Zavallı Johnny, yıllarca çabalayıp kurduğu işi, evliliği, küçük ama mutlu hayatı bir anda altüst olmak üzere, çünkü Sierra tutmuş Phantasmagoria 2'nin başrolü için onu seçmiş. Unuttuğunu sandığı sevgilisi bir anda hayatına geri dönüp, şeytani dişilik numaralarıyla (okuyucuya uyarı: bu numaralara kanmak için oyun kahramanı olmak gerekmez, dikkatli olun) onu tekrar baştan çıkarınca Johnny kendini korkunç bir kabusun ortasında bulur, çünkü görmiyeli eski sevgili, sevgili olmaktan çıkmış, başlı başına bir şeytan olmuştur. Korktunuz mu? Ben de korkmadım. Garip konu

DIABLO

Daha Warcraft2'nin mürekkebi kurumadan Blizzard firması süper süper süper (etkilendim) bir oyun hazırlıyor. Orta çaplı FRP'li, bol action'lı ve hi-res izometrik grafikli Diablo çok eğlenceli olacağa benziyor. Köyü karanlığın güçleri tarafın dan yok edilen kahraman genç (yaziiik), intikam almak için bu güçleri karanlığın dibine kadar kovalamaya karar verir (salak). İşte bu gencin mage olup büyü mü savuracağı yoksa fighter olup kılıç mı sallayacağı size kalmış. Resimlerine bakmaktan sıkıldım, bir an önce gelse de oynasak.

RED BARON

Ortalığı modern helikopter simulasyonları sarmaya başlamışken bir anda yeni bir Birinci Dünya Savaşı oyunu çıkarmak cesaret ister aslında ama bu eğer bu oyun efsanevi Red Baron'

un ikinci bölümüyse işiniz çok daha kolay olaçaktır. İlk çıktığında menü sistemi ve kaliteli grafikleriyle ortalığı kasıp kavuran Red Baron şimdi aradan geçen 100 (bana öyle geldi) yılda olan teknolojik ilerlemelerden nasibi alacak gibi

PHANTASMAGORIA 2

uydurup bir sürü CD'yi grafikle doldurmak kolay, ama Phantasmagoria 1'de de gördüğümüz gibi oyunun ruhu yoksa (arabası olması opsiyonel) bütün çabalar boşa gidiyor. Sierra bu sefer render fonlardan vazgeçip herşeyi gerçek setlerde çekmeyi ve paraya kıyıp az biraz tanınmış aktörlere rol vermeyi tercih etmiş. Özellikle oyunun 'korkunç' bölümlerindeki özel efektler (kanlar, bağırsaklar, iblisler ve şeytanlar) görmeye değer değmesine de biliyorsunuz Phantasmagoria 1'den çok fena ağzımız yandı. Bu sefer kutunun büyüklüğüne, CD'lerin çokluğuna ve (muhtemelen aylar sürecek) reklam kampanyasının renklerine aldanmadan oyunun nasıl olduğuna bakmaktata kararlıyız. Bakarsınız Sierra bize hoş bir süpriz yapar (umut dünyası).

TROPHY BASS

Napacaksınız uzay savaşlarına katılıp ya da Formula 1 arabalarında yarışıp? Bilgisayarınızı şöyle daha sakiiiin, daha huzurluuu bir iş için kullanın daha iyi. Mesela alın takımı taklavatı, itinayla hazırlanmış bir gölde balığa çıkın. Thophy Bass'de tatlı su balıkçılığını en ince ayrıntısına kadar yaşayabilir, meşhur balıkçılık turnuvalarına katılabilirsiniz. Mavranın da bu kadarı demeyin, benim ilk denememden çok daha eğlenceli oldu. Zaten kirlilikten balık kalmadığında böyle oyunlardan başka şansınız olmayacak (cehennem habercisi).

BARON2

görünüyor. Texture mexture diyip kafanızı şişirmiyeceğim (nasıl olsa artık herkes biliyor) ama Red Baron2 en ufak yer hedefinden (siperdeki askerler) en kocaman zepline kadar komplike bir 3 boyut sistemine sahip. Herşeyi şimdiye kadar görmediğiniz kadar detaylı görebilecek ve dolayısıyla daha mutlu ve memnun bir şekilde öldürebileceksiniz. Oyunun senaryolu mu, yoksa klasik random görevli mi olacağını henüz öğrenebilmiş değilim ama TopGun oynadıktan sonra bir kere tadına vardığımdan umarım senaryolu (hatta Wings of Glory'deki gibi az biraz adventure'lı) olur. Hızlı dalışa geçtiğinizde kanatları kağıt gibi yırtılıp ayrılan bir uçakta paraşütsüz oturmaya cesaret edebiliyorsanız ve silahların ikide birde kitlenmesine tahammül edebilecekseniz bekleyin, geliyor (ne zaman, bilemem).

YAKINDA GELECEK, YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

RED

Farzedin Hitler hiç doğmamış, pek büyük bir kayıp olmazdı ama onun yerine tutmuş Stalin (bir düşman olmazsa oyun da olmaz) dünyanın yarısını ele geçirmiş. Şimdi insanlığı kurtarma zamanı falan, bunların hepsi bahane, size söyleyeceğim Command & Conquer 2 çıkmak üzere! Komunizmli konusunu pas geçerseniz, herkesin favori oyunu yeniliklerle dolu. Yeni unitleri sayıp zevkinizi bozmıcam, ama bu kez işin içinde deniz ve hava

SIM

SimCity 2000'ni hard diskten sileli yıllar olmuştur herhalde ama umarım şehirlerin save'lerini saklamışsınızdır. Garip (ve giderek daha kötü) oyunların firması Maxis, SimCity 2000'de yaptığınız şehirleri üç boyutlu renderlayıp üstlerinde uçmanızı sağlayan yeni ürünü SimCopter'ı tamamlamak üzere. Uçacaz da no'olucak demeyin, SimCopter size şehrinizde çıkan yangınları

BOONG

Ula Hasan, nirde ula hatunlar? Hani Biing'in yinisi gildiydi, hani yiğne iyi grafinkler vardı, nirde ula?

-Ağaam aha işte bah, şu açhılış ehranındagi garıya bah, şu ofosindiki sehreter hatuna bah, valla ağam, bu ayni firmanın oyını.

- Ula pehki himşeriler, beyaz esvaplı sağlık milekleri nirde

- Ağam sen garıştırdınız ağam, Biing hastahanede geçiyordu, bu fitbol oyhunu,

ALERT

kuvvetleri de var ve karşınızdaki düşman eskisine göre kat kat akıllı (reklamda öyle diyo). Herşeyden önemlisi, ilk kez böyle bir oyunda zorluk derecesi seçme seçeneği var. Yani herkes kapasitesine göre oynayacak, Serkan beyinsiz level'ında, diğerleri de askerlerin formationlarını bile ayarlayabilecekleri süper zeki ultimate'de.

COPTER

söndürmek, yaralıları hastanelere taşımak, kuryelik yapmak, trafiği düzenlemek (ya da düzenleyememek), asayişi bozan Sim halkına tazyikli (güzel laf) su sıkmak gibi bir çok görev veriyor. Her göreve belli bir helikopterle gitmeniz gerekiyor olayları bastırma hızınız şehrinizin gelişimini direkt olarak etkiliyor. SimFarm, ve SimIsle gibi son birkaç oyunda iyice saçmalayan Maxis'in bu yeni ürününe şüpheyle bakmakta haklısınız (biz de şüphelenmedik değil yani) ama şimdilik herşey toz pempe görünüyor (grafik, ses ve konu olarak), sanmıyorum ama o save dosyalarını bulabilirseniz beklemeye başlayın.

menecerlik yapıyın, bunda himşire yoh?
- Baga ne ula fitboldan, ben himşire garılara bahmaya gildim, nirdeler ulaa!
- Ağam bah bu da çok lezziz bir oyun, findovs altında oynanıyo, grafinkleri güzel...
- İlgilendirtmiyor beğni aslanım, ben parmağıylan sus işareti yaphan garı istiyom!
- S,Damam ağam, vurmağ ağam, ben şincik hastanelik olcam zaten.

NEWSfax

Crusader'ın başarısından sonra yüksek çözünürlüklü grafikli izometrik action oyunlarına ilgi bir anda arttı. **GENE WARS** kadın erkek savaşlarını konu alıyor.

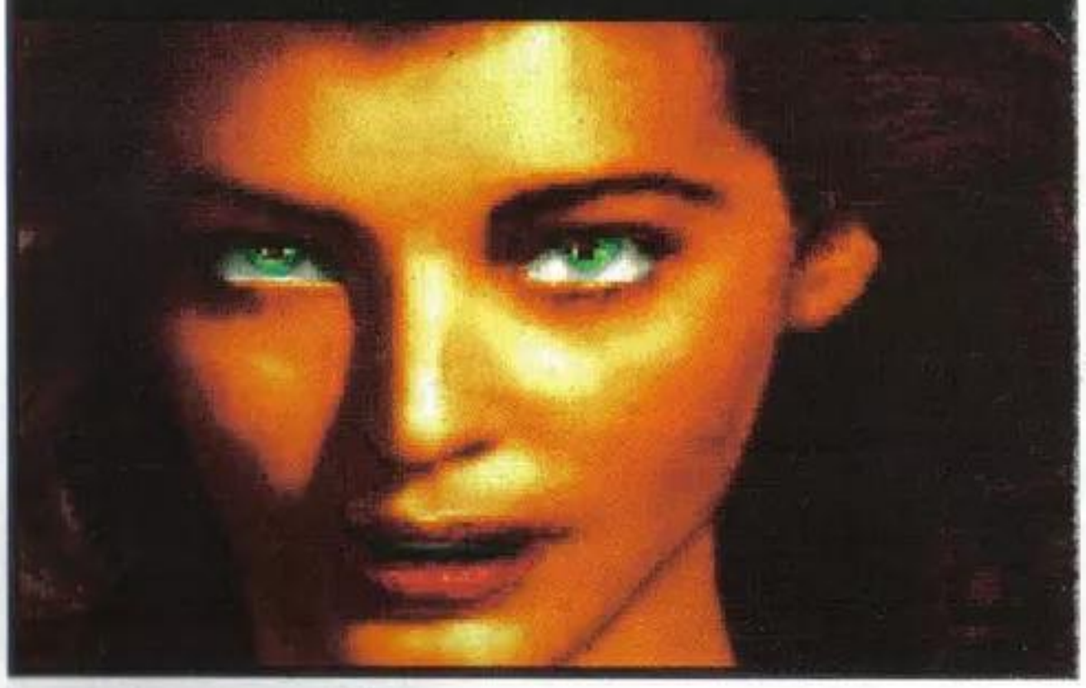
Dövüş oyunları zaten her zaman popüler. Ekranın yarısından büyük savaşçıları ve bin çeşit düşman robotlarıyla **PRAY FOR DEATH**'i alacak adam çok.

Bir türlü filmlerin atmosferini yansıtan bir oyun çıkmadı diyorsanız yeni çıkan **ALIENS**'a bir şans verin. Cyberia modelini örnek olan bu oyun yakında hazır.

Dergiye son bir kez bakın isterseniz. Nasıl olsa **STAR CONTROL 3** geldiğinde hepimiz bu eğlenceli oyunun başına toplanmış olacağız. İkincisine beş çeken grafiklerle bitti bitecek.

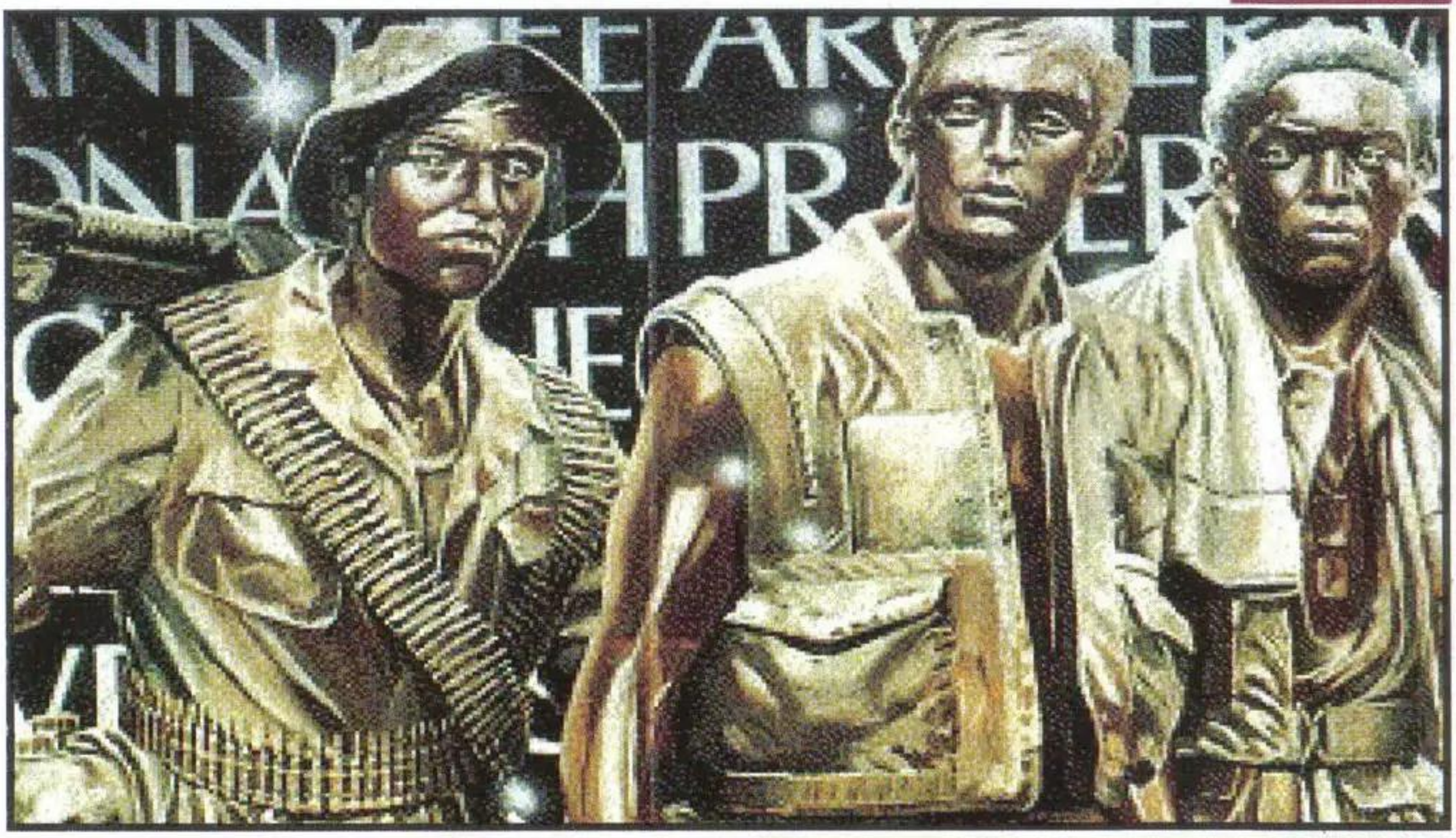
Garip bir kuşun acı çığlığı ormanın sessizliğini yırttı bir anda. Vakit gelmişti. Nedense en umutsuz görevler hep bizi buluyordu ve her defasında birkaç can arkadaşı geride bırakarak elimizden geleni yapıyorduk ama bu görev bizim için bile fazla umutsuzdu. Yerimden biraz doğrulup silahımı kontrol ettim. Aile, arkadaşlar, tanrı, herşey o an için çok uzaktaydı. Bu silah şu anda yardımını isteyebileceğim tek şeydi. Bu silah ve tabi ki LM. Son beş görevde hep yanyana çarpışmıştık, her seferinde en beklenmeyen anda, tam dünyaya veda edecekken hep beni kurtarmayı bilmişti. Onun hakkında çok az şey biliyordum, lanet savaş ve lanet görevler bize uyuyacak zaman bile bırakmıyordu ki. Adının ne olduğunu, ona neden LM dediğimizi bile öğrenemiştim. Kıpırdandığımı görünce o da silahını kontrol etti ve bana sessizce 'gidelim' dedi. Kamuflajlı suratını karanlıkta seçemiyordum ama bir an parıldayan dişlerinden gülümsediğini anladım. Ben geri dönebilmek için ruhumu satabilirdim ve o gülümsüyordu. Yerimizden doğrulduk ve kampa doğru giden yolun kenarındaki ağaçları kullanarak ilerlemeye başladık. Yolun sonundaki kum torbalarının hemen ardında ilk hedefimizi görebiliyordum. Bu lanet yerdeki kampı bekleyen iki nöbetçiden biri. Biz nöbetçileri temizledikten sonra ana grup kuzeyden kampa girip koğuşu basacaktı. İyice yaklaştık ona. Nöbetçiyi korusun diye konulan kum torbaların bir an için bizim işimize yaradı ve sürünerek taa dibine kadar ulaştık. Fazla gürültüye gerek yoktu, bıçağımı çektim ve bir elimle boynunu kavradıktan sonra tek hareketle uzunca bir yarık açtım. Bir an debelendi sonra gerizekalı sessizce ölüp gideceğine anlamadığım dilde birşeyler bağırmaya çalıştı. Boynunda yarık taşıyan bir insandan bu kadar ses çıkacağını tahmin etmezdim. Bir anda kampta ışıklar yanmaya başladı, sonumuz gelmişti, hemen ormana doğru koşmaya başladık. Son bir iki metre, ne kadar da yaklaşmıştık. Bir anda yüzümde bir sıcaklık hissettim, vuruldum sandım ve kendimi ağaçların arasına attım. Elimi yüzüme götürdüm, tanrım neydi bu. Islak, kaygan, yumuşak ve ılık. Alarm çalmaya başladığında bir anda bunun LM'in beyninden bir parça olduğunu anladım. Hayatım için koşarken bir yandan da kusuyordum. Bu sefer siz kazandınız itoğulları ama gelecek turn ben size gösteririm.

Murat'HoldYourFire'ADANÇ



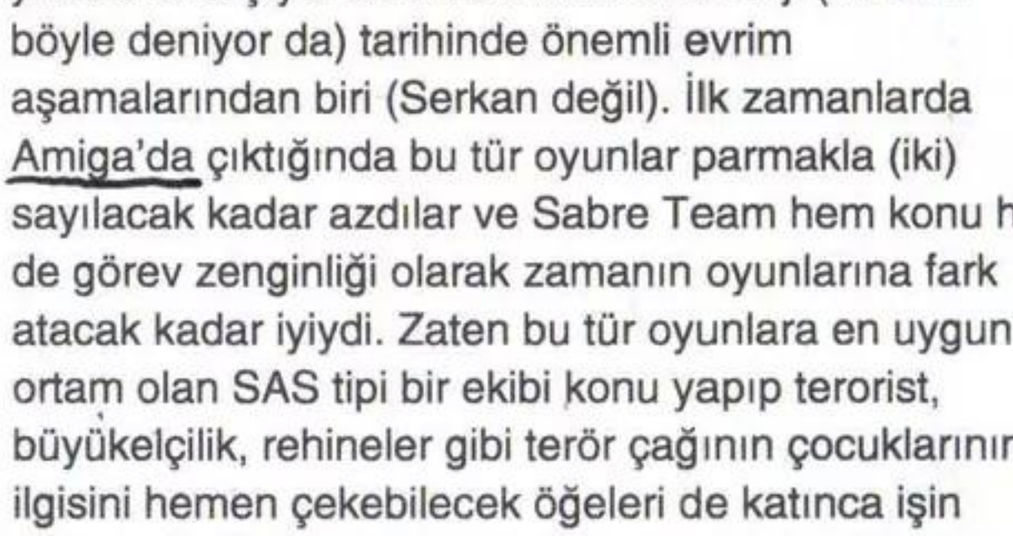
UFO

Hani olur ya bazen, birşeye ihtiyacınız olur, o kadar ihtiyacınız olur ki, başka herşey önemini kaybeder. Son sigaranız için (kötü örnek, siz bana bakmayın) bir lanet kibrit, bilgisayarın kasasını açmak için bir lanet yıldız tornavida, ya da televizyonun kumandası. Aranırsınız, taranırsınız, yakınlarda bir yerlerde olduğunu bilirsiniz ama bir türlü bulamazsınız. İşte UFO geldiği zaman ben de deli divane kafamı takacak bir oyun (yani belamı) arıyordum. O zaman dergi mergi yoktu ve ben yeni 4000 almıştım. Her Allah'ın günü Kamer'e gidip bir dolu disket çekiyordum ama habire çıkan platform oyunlarından gına gelmişti. UFO diye bir oyun geldiğini duyduğumda Microprose yaparsa iyisini yapar deyip çekmiştim (bizim zamanımızda öyleydi). Eve gelip 4000'e (nerelerdesin şimdi nazlı yarim) install ettiğimde bir anda Space Crusade damarım kabardı. 'Allah'ım' dedim, 'sana şükürler olsun!'. Olayın bundan sonrası biraz karanlık, çünkü UFO öyle hobi gibi oynanacak bir oyun değil. Başladınızmı ilk harekette kapıları kitliyor, pencereleri demirliyor, eş, dost, kızarkadaşa 'evde yok' diyip sizi kendine hapsediyor. Ediyor da, niye ediyor? Strateji mi seviyorsunuz? Dünyayı uzayllara karşı korumak için kurduğunuz örgütün makro, mikro bütün yönetimi sizin elinizde. RPG mi istiyorsunuz? 5 görevden sonra her bir adamınızın her bir özelliğini ezbere biliyorsunuz. Atmosfer mi istiyorsunuz? Uçaktan inip oralarda bir yerlerde uzaylıların olduğunu bilerek adamlarınızı ilerletmeye çalışırken her an kafanıza bir ışın silahı yiyecekmiş gibi hissediyorsunuz. Yapacak bin tane iş olan birine bilmemne silahının belirli mesafede vurma şansını ezberletebilen bir oyun herhalde kötü olamaz değil mi? Olamaz tabi ama belki diyorum, belki oyunu yapanlar günlerce oynayacağımızı düşünüp üs ve terör görevlerine birazcık daha fazla değişkenler koysalardı, bir de hazır elleri deymişken ufo'ların içlerini birbirlerinden farklı yapsalardı, bir de (haddini de bilmek lazım aslında) birimler arası az da olsa bir haberleşme imkanı koysalardı, hadi kaptırdık gidiyoruz, bir de oyunun sonlarına doğru uzaylılar da biraz olsun ilerleme gösterebilselerdi no'oldu sanki. Ben mi, nankör mü? Haşa.



SABRETEAM

Biz bile evrim geçirip bu hallere geldiğimize göre herbirşeyin zamanla gelişiyor olması kaçınılmaz. Kaçınılmaz ama nankörlük (no'olyoz ya) de diz boyu hani. Biz nasıl nerelerden geldiğimizi unutup Serkan'a burun kıvırıyorsak bazıları da bu oyuna bitmiş-gitmiş gözüyle bakabilirler. Sabre Team aradan geçen uzun uzuun uzuuun yılların yaralarını taşıyor ama turn-based strateji (bu türe böyle deniyor da) tarihinde önemli evrim aşamalarından biri (Serkan değil). İlk zamanlarda Amiga'da çıktığında bu tür oyunlar parmakla (iki) sayılacak kadar azdılar ve Sabre Team hem konu hem de görev zenginliği olarak zamanın oyunlarına fark atacak kadar iyiydi. Zaten bu tür oyunlara en uygun ortam olan SAS tipi bir ekibi konu yapıp terorist, büyükelçilik, rehineler gibi terör çağının çocuklarının ilgisini hemen çekebilecek öğeleri de katınca işin yarısını halletmişti. Baştaki (zamanı için) etkileyici grafikleri de görünce 'bundan iyisi olmaz herhalde' bile diyordunuz. Taa ki oyunun iç grafiklerini görene kadar. Askeri, gerilimli, bıçakla kesilebilecek hava çizgi filmi andıran grafiklerle bir anda darmadağan oluyordu. 'Ay ne şirin terorist bu, bici bici' aşamasını atlattıktan sonra mecburen (dediğim gibi, o zamanlar fazla alternatif yoktu) oyuna ciddi emek koymaya ve zamanla da emeğinizin karşılığını almaya başlıyordunuz. Gerçekten hiçbir upgrade şansınız yoksa ve arkadaşlarınız artık telefonlarınıza çıkmıyorsa mutlaka bir bakın.

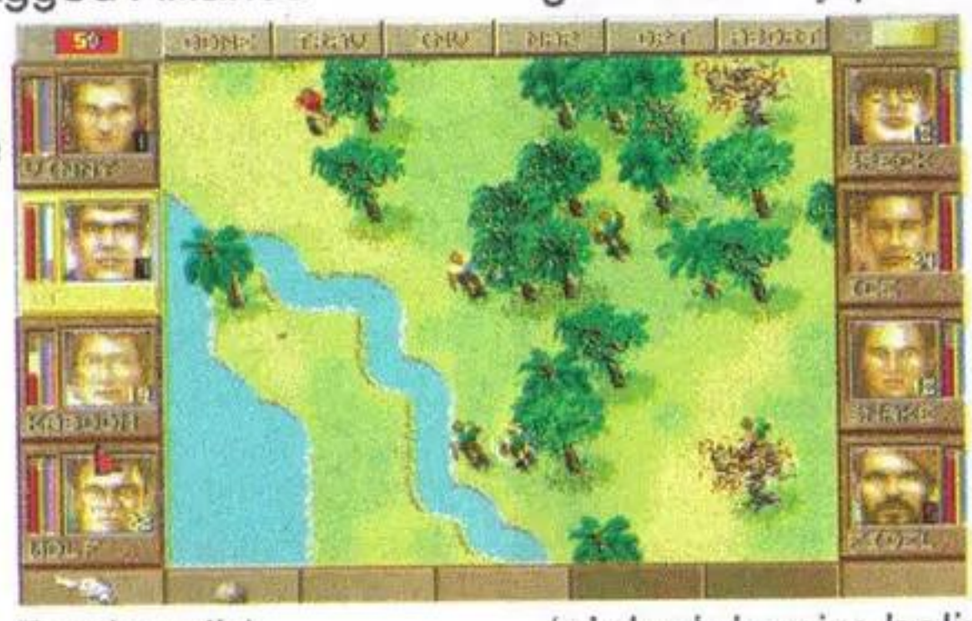


X-COM

Bir oyunu deliler gibi sevip, bitirip üzülüp sonra ikinci bölümü çıkana kadar parmak çevirip her Allah'ın günü Kamer'i arayıp 'Geldi mi, geldi mi, lütfen geldi diyin' demek hayatımın hikayesi. Allah'tan UFO-XCom olayında bu bekleme sadece (bir de bana sorun) bir yıl kadar sürdü. Sabırla bekledim diyemicem, bu arada UFO'yu iki üç tur daha oynadım, tırnaklarımı kemirdim, terapi gördüm, sünnetimdeki hatayı düzeltirdim falan. X-COM'a kavuştuğum gün de eve kapandım ve başladım oynamaya. İlk tepkim haliyle negatif tarafımdan geldi. 'Abi bu birincinin aynısı ya, bak menüler falan hep aynı, bunun için mi bu kadar bekledim ben, olur mu böyle şey ya, paramı geri istiyorum (sanki vermişim gibi), dava edecem' derken pozitif tarafım (pek ortalarda görünmez aslında) araya girip 'sen zaten birincisini çok sevmemişmiydin? Bitti diye üzülmemiş miydin? Al sana oynayacak bir sürü yeni görev, sanki birinci hiç bitmemiş gibi, al oyna işte, nankörlük (başımıza bir iş gelecek) etme' falan diyip beni sakinleştirdi. İşin aslı X-Com'un UFO'dan öyle kayda değer bir farkı yok, hatta çoğu oyunda gördüğümüz 'ikinci bölüm sendromu' yani aynı sisteme yeni görevler ekleme olayı bile yok. İşler suyun altına inmiş, bana yazmaz, ben öldürmek için doğmuşum, nerde olsalar avlarım kalleş uzaylıları. Bu ortam değişikliğinden başka öyle elle tutulacak fazla bir değişiklik yok. Silahlar isim ve az biraz cisim değiştirmişler ama bu da yepyeni bir oyun iddiası için biraz hafif kalıyor. Aslında şikayet etmek de yanlış, nasıl olsa UFO'nun interface'inde, ya da senaryosunda ya da haşa savaş bölümlerinde şikayet edecek fazla birşey olmadığından önceden saydığım fikirler dışında yapılabilecek fazla bir değişiklik de yoktu (onlar da yapılmamış ama olsun, nankörlük konusunda hassaslaştım aniden). X-COM'u (ve dolayısıyla ebeveyni UFO'yu) diğer oyunlardan ayıran en ana özelliği interface'i. Yani menüleriyle, savaş sistemiyle, oyundaki adamlarımıza istediğimizi yaptırmamızı sağlayan ara birimi (ah güzel TDK). 10 tane adamla ve bir dolu silahla indiğiniz görev alanında hiçbir karışıklık yaşamadan, kafanızdaki her türlü komandomsu taktikleri uygulamanızı sağlayacak kadar temiz bir sistem övgüye değer. Çoğu insan turn işini ilk gördüklerinde panikleyip bütür oyunlardan soğuyorlar, ama X-Com'un menü sistemi o kadar iyi hazırlanmış ki mesela bir adamınız uzun menzilli silahla koruma yaparken diğeri kapıyı açıp kenara çekilebiliyor ve bir üçüncü açılan kapıdan içeri patlama zamanı ayarlanmış bir el bombası sallayabiliyor. Bunu arcade bir oyunda yapmak bile imkansız kadar zorken kafası az biraz çalışan ve azcık (1000 saat kadar) X-Com oynamış herkes bunu birkaç mouse klikiyle halledebilir. . Lanet olsun, kendi dolduruşuma geldim, utanmasam yazıyı bırakıp bir tur daha oynıcam... Valla oynıcam.

JAGGED ALLIANCE

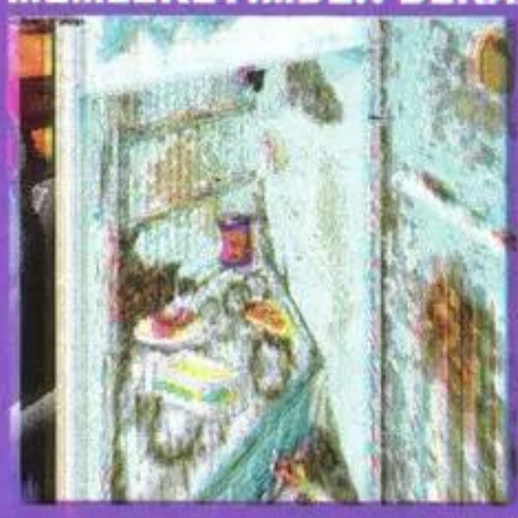
Zamanında derginin ilk sayılarıyla uğraşırken Emin beni arayıp 'naapıyorsun' diye sormuştu, ben de bir melek edasıyla 'sayfa sayıyorum' demiştim. Allah'tan video phone'lar daha yaygınlaşmadığından (çıksalar hemen alır kominikasyon manyağı Emin) ve telepatik güçleri olmadığından, kafamda yeşşil bir bant, suratım siyaha boyanmış Jagged Alliance oynadığımı göremedi 'iyi, iyi, yarın matbaya gideriz o zaman' dedi kapattı. Ben de başarılı yalan söylemenin verdiği tatlı hazla (söylemeyin, hala haberi yok) sabaha (ve sonraki sabaha ve sonraki sabaha) kadar bu oyunu oynamaya devam ettim. Emin matbaaya gitmeyi başardımı, hala bilmiyorum. Benim gibi kaşarlanmış (kökeni araştırılması gereken bir laf) bir UFO ve X-Com gazisini bu kadar düşürecek (aslında situasyon yalanları o kadar da kötü değildir) bir oyunda özel birşey olmalı di mi? Netekim Jagged Alliance'da özel şeyler diz boyu. İlk bakışım hayal kırıklığıydı açıkçası, X-Com stili temiz, anlaşılır (belki de alışıklıktan) menü sisteminden sonra Jagged Alliance'ın orta karar metodu bana biraz itici gelmişti. İlk sektörden çıkmayı başarmam biie yarım saat sürdü (netekim bana soru soranların sayısına bakılırsa, herkese zor gelmiş) ama menülerle boğuşmayı öğrendikten sonra karşılaştığım her süpriz oyunu biraz daha fazla sevmemi sağladı. Mesela adamlarınız genel karakterleri olması. X-Com'da da adamlarınıza isim verebiliyorsunuz (mesela ağır silahı taşıyan adamınıza 'Ayı' demek de bir fikir) ama Jagged Alliance'daki her adamınız resminden tarihçesine kadar (klişe olsalar bile) başlı başına bir kişilik taşıyor (Levent'e benzeyen adamım (Speck) öldüğünde üzülmediğimi de bu arada itiraf ediyorum), normal RPG kuralları içinde statistiklerine göre olaylara tepki veriyor (Speck ödlekti). Bir de X-Com'daki en büyük sorun olan 'başı atlatırsanız gerisi kolay' olayı JA'da yok. Normalde silahlar zayıfken ilk beş on görevi az kayıpla atlatan herkes (kötü süprizler hariç) oyunun sonuna kadar birbirine benzeyen görevleri az biraz sıkılarak da olsa başarıyla tamamlayabilirsiniz. JA'da oyunun zorluğu ustaca ayarlanmış. Siz daha iyi adamlar, daha iyi silahlar aldıkça görevler ve elinizdeki para miktarı da ona göre değişiyor ve son göreve kadar kendinizi 'n'olcak benim halim' diye düşünürken buluyorsunuz. Bir de X-Com'daki binalar ve tepelerden sonra JA'ın ormanları, ağaç arkasına saklanma, ya da pencereden ateş etme numaraları savaş bölümlerine ayrı bir tat getiriyor. Savaş bölümlerinde kayıt olmaması (Deadly Games JA2'de olacakmış) ilk başlarda her küfür sebebi ama zamanla ona da alışıyorsunuz, en azından Speck öldü diye hemen eliniz Load'a gitmiyor. Uzunca zamanınız varsa mutlaka bakmanız ve baktırmanız gereken bir oyun.



NORMALITY

Yaşadım, bilirim...

MEMLEKETİMDEN BEKAR EVİ MANZARALARI



Paranız olsa bile bekarsanız açlığa mahkumsunuzdur. Alışverişe gittiğinizin ertesi günü bir bakarsanız herşey küflenmiş, buzdolabı kimyasal artık deposu haline gelmiş. Hamamböcekleri bile sizi terkeder, arkalarından üzülürsünüz.

Her bekar evinde bütçeyi kat kat aşan bir televizyon ve doğrudürüst çalışmayan bir oda anteni mevcuttur, gözleri bozmak için. Çalsanız, çırpsanız bile bunları alırsınız. Gerçi Cine5 ihanet ettiğinden beri işlerin eski tadı kalmadı ama olsun...

Ne kadar karar alsanız bile bulaşıklar birlikten kuvvet doğduğunu bildikleri için birleşirler, ürerler, kısa sürede mutfağın yarısını kaplarlar (ve tabi ki küflenirler). Enfeksiyondan ölmemek için tek çare yıkayamadıklarınızı atıp yerlerine yenilerini almaktır...

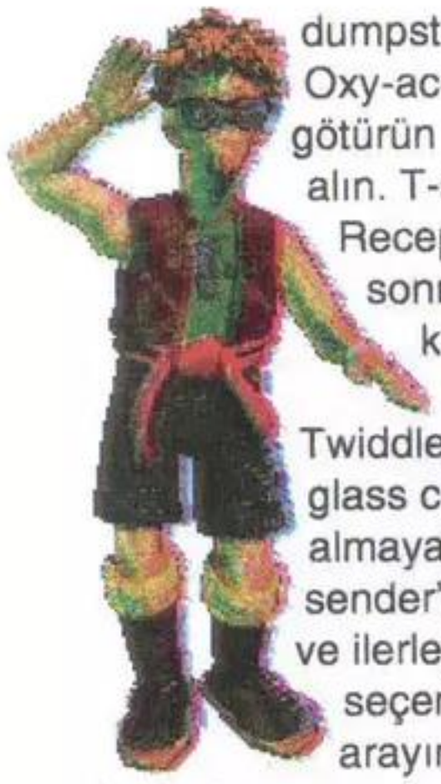
İçine girip yıkandıktan sonra önceki halinizden daha kirli çıktığınız tek banyolar bekar evlerinde bulunur. Burdaki hamam böcekleri daha agresif ve dayanıklı olduklarından kapıyı kitleyip bu gereksiz odayı (temiz olup no'olcak) unutmak en iyisi olur...

İşte bu tehlikeli ama eğlenceli hayattan kurtulmanın tek yolu acilen eve bir kadın eli değmesidir. Timur niye evleniyor sandınız. (Amacımız yuva yıkmak değil, **Allah bir yastıkta kocatsın abim, saadetler dileriz**)

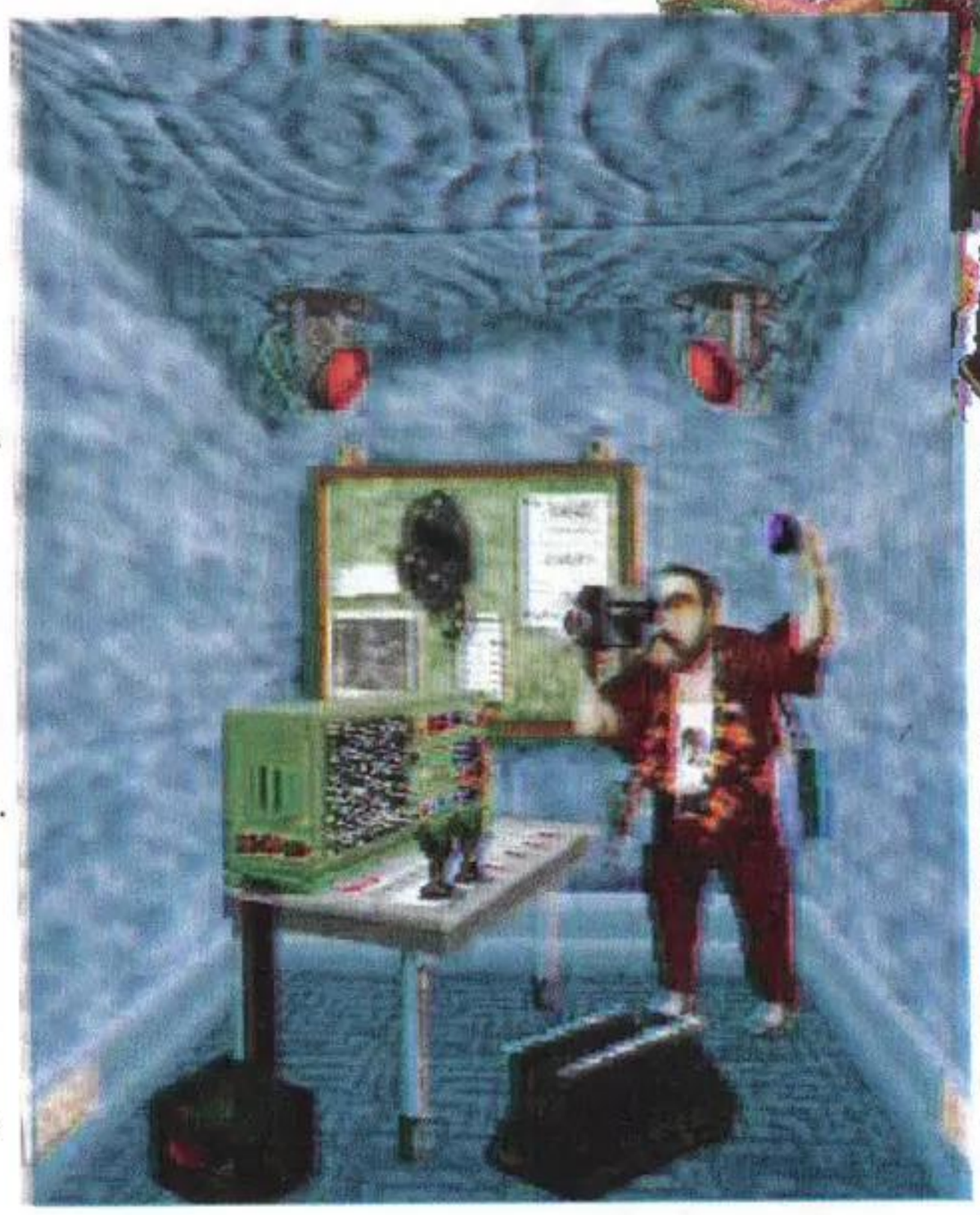
News sayfasında okuduğumda 'bu ne acaba' demiştim. Sonra yabancı bir dergide resimlerini gördüm ve aşık oldum. Sonra buraya geldi ama rip olarak. Alıp bir baktım ve beğenip cd'sini beklemeye başladım. Bekledim, bekledim, bekledim..... Sonra Emin bana Normality'i yaz dedi. Ama ortada cd yoktu çünkü Türkiye'ye gelmedi. Bende oturup demosuz bir adventure çözmüş oldum. Bir eğlendim bir eğlendim ki sormayın (Arada bu oyun cd'sini getirmeyip Phantasmagoria gibi oyunları box olarak getirenleri de hürmetle andım). Oyun doom gibi karakterin gözünden görühüp scroll'lu bir haraket sistemine sahip olduğu için her tür animasyon Render demo şeklinde ve bunların hiç birini göremiyoruz. Çünkü cd'si yok. Yaptığınız en ufak bir hareket bile demo olduğundan siz ne olduğunu anlayamıyorsunuz. Neyse bunları bırakıp oyunu biraz daha detaylı anlatalım. Hareket sistemi dediğim gibi scroll'lu ve oyun full screen. Pointer'ı bir obje üzerine getirince ismi yazıyor. Sağ tuşla ona yapacağınız şeyi seçiyorsunuz. Sağ tuşa basınca neyin ne yaptığını space'le öğrenebilirsiniz. İkon sistemi basit ve yeterli sayılır ama hareket sistemi yüzünden biraz sorun çıkarıyor. Özellikle 486'ınız varsa birşey çözmek işkence oluyor. Ama oyun çok gerçekçi birşeye yaklaşınca onun sesini duyuyorsunuz veya pencereden bakınca sokağı görüyorsunuz hatta hareketinize göre daha ilerisini görmek bile mümkün (yani sabit resim değil). Ayrıca Svga ve Hi-res'de hızlı bir şekilde hareket edebiliyorsunuz. İkonların hızını sormayın (yavaş yani)! Bu arada ben tam çözüm yazarken olayları anlatmıyorum bundan rahatsız olanlarınız varsa dergiye bildirin istediğiniz şekilde yazalım. Çözümde biriyle konuşun dediğim yerde bütün seçenekleri konuşun ayrıca parantez içinde birşey varsa önce onu söyleyin. Ayrıca oyunun her anında 'M' tuşu ile haritaya girebilirsiniz.

Çözüm: Kapının yanındaki flyer'i alıp okuyun. Tv'ye bakın ve çekmeceden "I'm fat" T-shirt'ünü alın. Yatağınızdan cushion ve yastığın altından remote control alın. Mutfaktan bird toy alın. Odanıza dönün ve remote cont. ile bird toy'u kullanın. Mutfaktan jar of white paint alın. Kettle'ı kullanın. Coffe Cup'ı Kettle'dan doldurun. Cup'ın üzerine white paint dökün. Little box'ı alın. Banyo'ya gidin. Towel ve sharkpoon alın. Sharkpoon'la washing machine'ın camını kırın ve rat'i little box'a koyun. Odanıza dönün ve scissors (yatağın yanında) alın. Sofa'ya bakın (demo). Strange gizmo ve coins'i alın. Hi-Fi'yi kullanın (cd'si olanlar demo görsün). Pencereyi iki kere kullanın. Dai'yle konuşun. Hazırladığınız sütlü (!) kahveyi verin. Sizi indirince otobüs durağını bulup tabelayı kullanın. Bundan sonra bu ekrana "M" tuşuyla ulaşabilirsiniz (bunu oyunun başında bulmuş olsaydım iyi olurdu). Haritadan Plush-Restfactory'e gidin..

PLUSH-REST: Fabrikanın çevresinde dolaşın. 3.

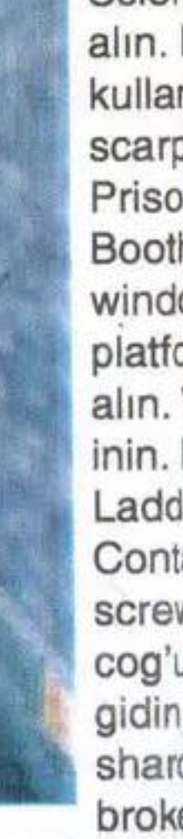


dumpster'in önündeki ayak izlerini görün. Oxy-acetilene torch'u container door'a götürün (kullanınca gidiyordu). Rusty cog'u alın. T-shirt'ünüzü giyin ve reception'a gidin. Receptionist'le konuşun. Kapıdan girin sonra sağdaki kapıya girin. Sofa'yı kullanın. Gizmo'yu alın. Buradaki bütün makinaları kullanın. Yıkımdan sonra Twiddler'la konuşun. Konuşmadan sonra glass container'a bakın. Radyoya bakın almaya çalışın ve receiver'ı alın. Duvardan sender'i de alın. Buradan çıkıp sağa dönün ve ilerleyin. Tester'la strike ve diğer seçenekler hakkında konuşun. Locker'ı arayın (klasik geyik lockers arasında locker'ı arayacaksınız). Bulunca açın içindeki kitapları alın. WC'ye girin. Air vent'e girin. Buralarda dolaşın belt'i bulup alın ve Twiddler'in ofisine bakan vent'i bulun. Aşağı bakın ve glass case'i kullanın (debris'i aldınız). Geldiğiniz yere dönün. Guard'la konuşun. Sağa bakın battery'i alın. Yukarı çıkın. Manual'ı okuyun. Sender'i battery'de kullanın. Receiver'ı 2. yatağın bare wire'ında kullanın ve battery ile receiver'ı kullanın. Ta taaa (windows girişi gibi oldu) üzerine bir de debris ekleyince 2. norm uyuyacaktır. Uyumazsa onu bulup konuşun. Testing room'a gidin. Burada herşey duvara boyanmış. Herneyse 3 grinders'a giden yolu bulun. Yerdeki manual'ı kullanın. Belt'i extinguisher'a takın. Kullanın ve alın. Control panel'i kullanın. Ortadaki grinder'e girin. İçerdeki kızla Blue Pens ve Dai hakkında konuşun. Size iki tane görev veriyor,kabul edin. Haritaya çıkmadan önce extinguisher'ı boya bidonlarından birinde kullanıp doldurun.



MINT MALL: Haritadan MINT Mall'a gidin. Kapıdaki köpekli adamla konuşun ve kibritler karşılığında Costume Book verin. İçeri girin. İkinci kattaki toy shop'a gidin. Norm extinguisher'ı alacak. Önemli değil bu işimize gelir. Oyuncak köpeği alın. Duvardan fruit choppers alın ve large glider'ı bununla alın. Small grinder alın. Köpeği grinder'la kullanın. Bunu üç kere yapınca bütün köpekleri dışarı taşımış oluyorsunuz. Fruit choppers ile large grinder'ı kullanın. Dışarı çıkın. Fruit choppers'ı alın. Yandaki yere bakın ve screwdriver'ı alın. Aşağıdaki food mart'a gidin. Adamla konuşun (troubled-looking salesperson) ışıklar sönünce (burda demo da vardır şimdi) choppers'la havadaki speaker'ı alın. Disco-La-La shop'a gidin. Brian Deluge'le konuşun. Total Clap CD'yi alın. Brains room'a gidin. Speaker'ı stereo'ya takın. Cd'yi stereo'ya kullanınca demo seyredicek birileri (ben değil). Buradan çıkın ve waffle statue'ye gidin. Kibritleri Firestarter'sbook'la kullanın. Göremediğimiz demodan sonra kibritleri crates üzerinde kullanın. Güzel olduğunu düşündüğüm demodan sonra haritadan TVN'e gidin.

TVN: Merdivenlerden turd alın (evet doğru bildiniz). Guard'la konuşun. Kutudaki fareyi verin. İçeri girin. Ofise girin ve sekreterle konuşun. Sonra patronla konuşup security card alın. Administrator's room'a gidin ve turd on computer engineer olayını gerçekleştirin (demoyu görmek isterdim). Shirt'e bakın ve ıd badge'i okuyun. 1. studio room'a gidin. Kapıyı security card'la açın. Kaseti vt2'ye kullanın. Password badge üzerinde yazınca güzel demo gidiyosunuz.



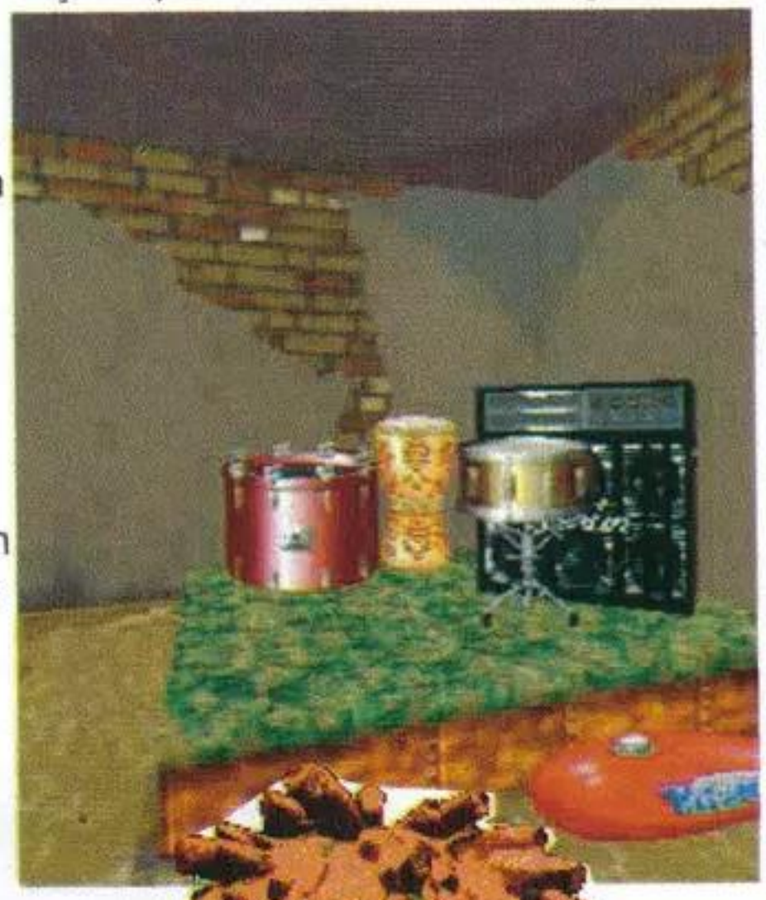
yerleştirin. Computer'i engineer'ın 2. ismi (id yazıyor). PLAY VT ardından Heather's Den'e Onların tarafında olduğunuzu falan söyleyin. Ordinary Outpost'a gidin.

ORDINARY OUTPOST: Lobideki Norm'la konuşup Research code'u sorun. Sağdaki asansörün keypad'inde yazın ve asansöre binin. Scientist'le konuşun. Scalpel'i alın. Booth'a girin ve straps'ı kullanın. Scissors ve ya scarpel'le straps'ı kesin. Prisoner bir demoyla kaçacak. Booth'tan çıkın. Broken window'dan çıkın ve platform'a tırmanın. Ladder'ı alın. Winch'i kullanın ve aşağı inin. Plush-Rest'e gidin. Ladder'ı container'a koyun. Container'a çıkıp screwdriver'la old engine'den cog'u alın. Ordinary Outpost'a gidin. Research'e çıkın. Glass shard'ı alın. Koridordaki broken window'a girin. Dish cloth'u alın ve extinguisher'la kullanın. Waste grinder'ı inceleyin (heryerini) ve iki cog'u da takın. Çalışınca paintsample, glider ve puppy'i içine atın. Sağdaki raftan anahtarları alın. Bu iki anahtarla diğer odayı ve dolabı açabilirsiniz ama ben bir yararını görmedim. Scientist'le konuşun (patient hakkında). Patient'ı alın. Metal tube'ün yanındaki butonları kullanın. Önce aşağı sonra kırmızı düğmeye basın. Patient'i capsule'ün içine koyun kırmızı düğmeye basıp onu gönderin. Asansörle inin. Girişe yakın bir yerde loose tile var. Üzerine yürüyün. Resepsiyon'daki Norm'la konuşun. Gidince içeri bakın diğer şifreyi görün. 2. asansörü kullanın (yeni kodu girin). Guard'a another prisoner'ı sorun. Gidince big red button'a basın. Kapıdan girin Ortadaki Zoom Toob'a ve solundaki panele bakın. Saul'a bakın. Bunları

yaparken zoom tooblar kaybolabilir bekleyin ve tekrar deneyin. Paul'la konuşun (nothing to tell, one more chance?). Daha önce grinder'ı onarmadıysanız farklı bir bölüme gideceksiniz. Onun için dikkatli olun.

CELLS: Bu bölümde 3 tane hücre var. Bir süre bekleyince önce zoom tube (burada sadece bekleyin) odasına sonra başka hücreye gönderiliyorsunuz. Amacınız bütün gizmo'ları almak. İlk hücrede bench'e oturun, kırılınca gizmo, splint ve bracket alın. 2. hücrede bench'e oturun ve bracket'le gizmo'yu alın. Plank ve piece of denim'i alın. 3. hücrede bench'e oturun kırılmayınca plank'le kırın. Denim'i gravy dip'e sürün (Food Mat'ina altı). Saul'a mesaj yazdınız. Bunu splint'e takın ve splinter'ı karşı hücre kapısına kullanın (Saul'a gösterin yani). Zoom Toob'da Saul'un mesajını görün. 1. hücredesiniz 3. hücreye kadar bekleyin. Gelince foot-mat'i açın ve bracket'la loose tap'i kullanın. Toilet'deki (Urinal değil) wet gizmo'yu alın (kabinin içinde). Zoom toob'a dönünce bizim göremediğimiz bir demoyla bölüm bitiyor.

OLD POWER STATION: Sokağınıza geldikten sonra Tv shop'a girin. Bütün Tv'lere bakın. Shopkeeper'a remote control'u sorun. Gidince counter'ın arkasından anahtarı alın ve arka kapıyı kilitleyin. Carton box'ı alın tavana çıkın. Crate'in arkasındaki şeyi alın. Wooden planks'ı inceleyin. Aldığınız şeyi (adını unuttum) wooden planks'ta kullanın.Hole girin. Buradan short wire, long wire, teddy bear alın. Shortwire'ı circuitry board'a takın (lower power box'ın içinde), light bulb'ı alın. Bulb pins'e long wire bağlayın. Teddy bear's eyes'ı slot'a atın. Button'a basın. Kablonun diğer ucunu circuity board'a takın. Start button'a basın... Çok güzel olduğunu düşündüğüm bir demo'yu da izleyememenin üzüntüsüyle diğer bölüme geçiyoruz.



DAI: Sokaktan biryere ayrılmıyorsunuz. Green rubber pipe'ı alın. Norm truck'a yaklaşın. Arka kapısına bakın ve konuşun. Dai'yle konuştuktan sonra Truck's air intake'e green rubber pipe takın (Air intake'i bulamıyorsanız Dai'yle konuşun). Arka kapıyı açın. Bu mişında bitti.

ROCKET: Den'den çıkın diycem benim gibi yarım saat uğraşıcaksınız. Onun yerine "M" tuşunu deneyin. Bu arada buzdolabının nasıl açıldığını buldum ama gereksiz birşey kendiniz bulun. MINT Mall'e gidin. Kapının yanındaki matches'ı alın. İçeri girin ve planks, firecracker ve a piece of rope (ileride) alın. Plush-Rest'e dönün. Empty paint can'ları kullanın (yani use e. paint can on e. paint can...) Container'ın kapısına bakın. Oxy bilmem neyle kapıyı açın. Açerideki gas'ları kullanın. Sonra Raft'ı kullanın.... Demo'da ne güzeldir şimdi....

STADIUM: Newspaper'ı alıp okuyun. İçeri girin. Arkanızı dönüp switch'i kullanın. Işıklar sönünce stadyuma girin. Arkadaşlarınızla konuşun. Sahaya girip night vision goggles'ı alın. Girişe gelin ve hatch'den aşağı inin. Çok az kaldı.

SEWER: Düz ilerleyin brick'i alın ve hole'e yerleştirin. Pilleri aldınız. Pilleri goggles'a takın. Guitar'la grate'i kırın. İlerleyin sağa dönün garip görünüşlü duvara gitarı şeedin. Asansör yolunu buldunuz. Sağa devam edin diğer duvarı bulup kırın (evet gitarla). Metal brace'i alın. Crate'i bırakıp "ACCESS" yazısını arayın, bulunca Metal Brace'i kullanın. Köşedeki kapıdan girin. Posteri yırtın (you haven't been..). Hole girin (use). Axe'i alın ve crate'e dönün. Axe'le kırın. İçindeki suit'i alın. Lab'e dönün ve suit'i microwave device'la kullanın (holdeki). "ACCESS" yazısından metal brace'i alın. Asansöre dönün ve metal brace'i kullanın. Kapıyı kullanın..... Birileri güzel bir son demo izlerken biz dos ekranıyla ödüllendiriliyoruz.

Sonuç? Bundan çıkarılacak ders? Oyunu cd-rip olarak almak çok mantıksız sadece bu değil bütün adventure'lar için geçerli. Sadece konuşma varsa olabilir ama demolar olmayınca oyun hiç çekilmiyor. Bence cd'sini bekleyin daha karlı çıkarsınız. Bunun dışında biraz kısa olmuş. Daha fazla yer olsaymış daha iyi olurdu. Cd'si geldiğinde almayı düşünebilirsiniz ama o zaman daha iyi adventure'lar gelmiş olabilir onları terih edin ama değişiklik istiyorsanız özellikle doom türü oyunları seviyor ve adventure'a başlamak istiyorsanız bundan iyisini bulamazsınız diye bir mantık kurdum. Bilmem siz ne dersiniz. Daha yerim oduğuna göre birkaç düzeltme yapmak istiyorum. Geçen ay In time yazısında tanrılarını kaybetmiş cleric diye birşey yazmıştım, orada bir yanlışlık oldu. Benim cleric'im seeker'ların yanında bulunan bir karakter (tanıyanlar için Goldmoon) bu ona özel bir durum değildi. Yazılarımı son günde acele bir şekilde yazınca böyle oluyor. Zaten artık öyle bir durum yok Tanrı'ları geri getirdik (orası Dragon Lance bu arada) ve Goldmoon artık benim karakterim değil. Congo yazısının sonundaki Mishacal değil Mishakal olacaktı. Neyse artık bitirmem (ve vapura yetişmem) gerekiyor. Stay Normal!

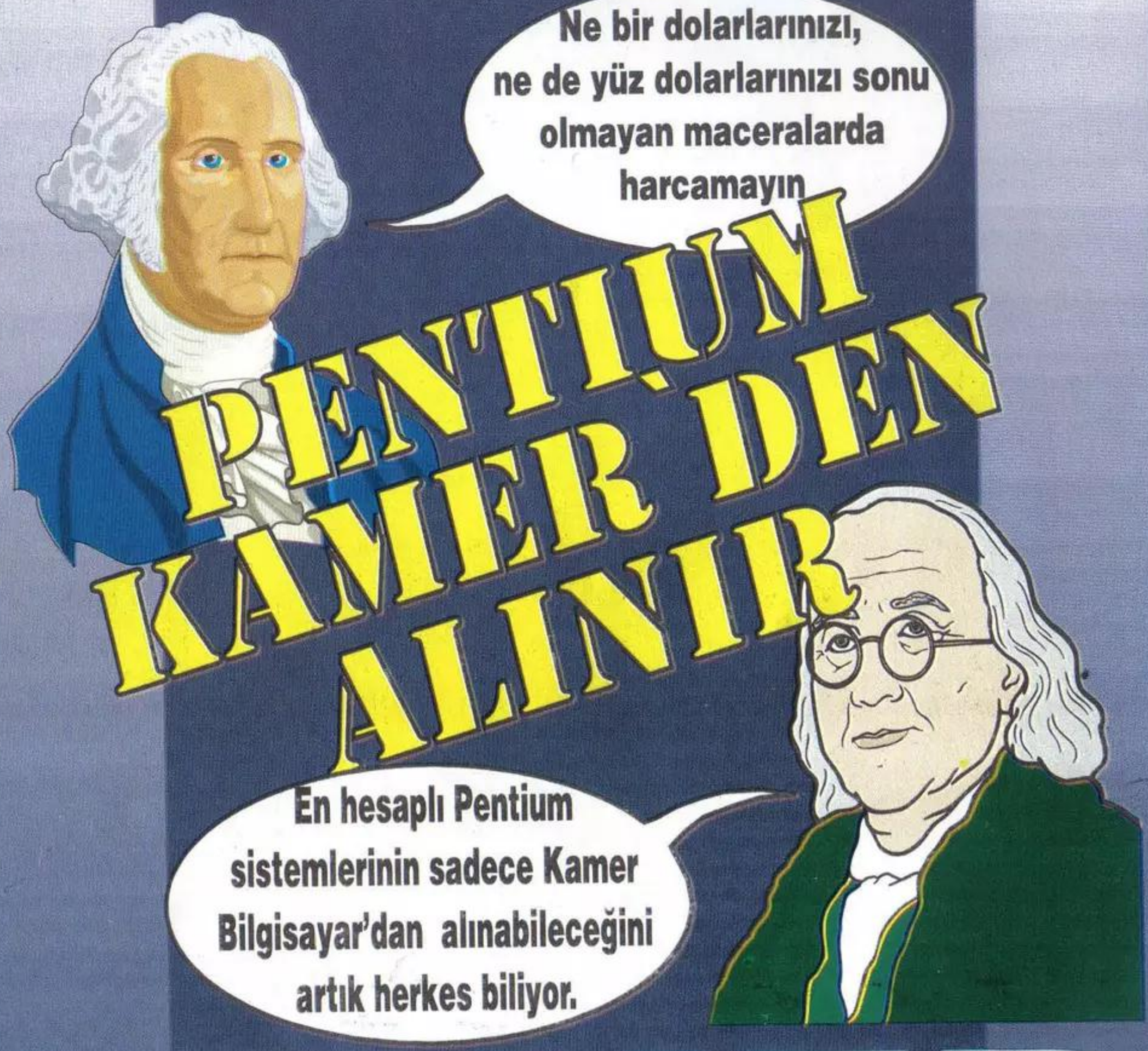
Efe 'turtle the priest of Sirrian and Red robe Mage' Mumoğlu

GREMLIN (ADVENTURE)

21HD - 50MB HARD DISK
8 MB RAM
VGA/SVGA
Minimum PC 486

%90

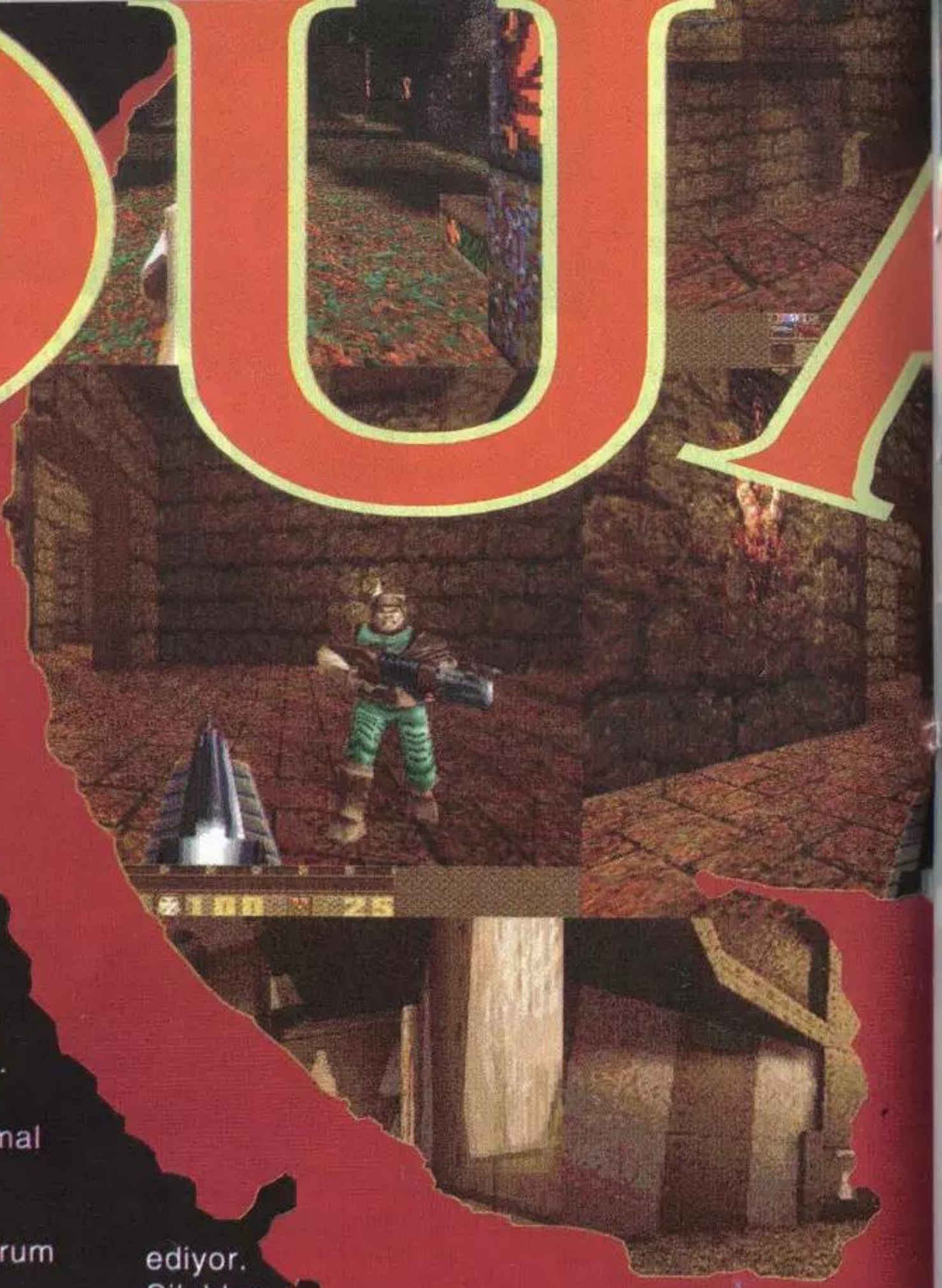
BİLGİSAYAR İŞİNİ UZMANLARINA DANIŞTIK



KAMER BİLGİSAYAR

Ihlamudere Cad.Celebioğlu Sok. Akel Han No:2/5
Beşiktaş 80690 İstanbul
Tel: (212) 260 02 25 - 260 37 76 Fax: (212) 259 07 91

QUAKE



Biraz muhabbet edelim, oyunumuza güzel başlayalım okuyucularımla hasret gidereyim derken patronun "Aman hocam 800 kelimeyi geçme" lafı ile ne zevk kaldı ne de şevk. Ne yapak bizde hemen oyuna girek. Siz yine de beni muhabbet etmiş, bir şiir okumuş, ona buna sataşmış gibi sayın. (Acaba ben bu yazıyı okuduğumda evli barklı olacak mıyım? Bkz. Bigben)

Evet, Doom severler, 3D Nukem'dan sıkılanlar, gözünüz aydın. İşte size Doom gibin değil, tamamen kendisi olan Doom... Alın oynayın, doya doya. Ama yanınızda kusmak için bir torba da bulundurmayı ihmal etmeyin keza benim 3 boyuttan midem bulandı. Oraya gir, oradan çık. Oyunun açıklamasına nereden başlasam bilemiyorum ve bir şekilde mantıksızca giriyorum.

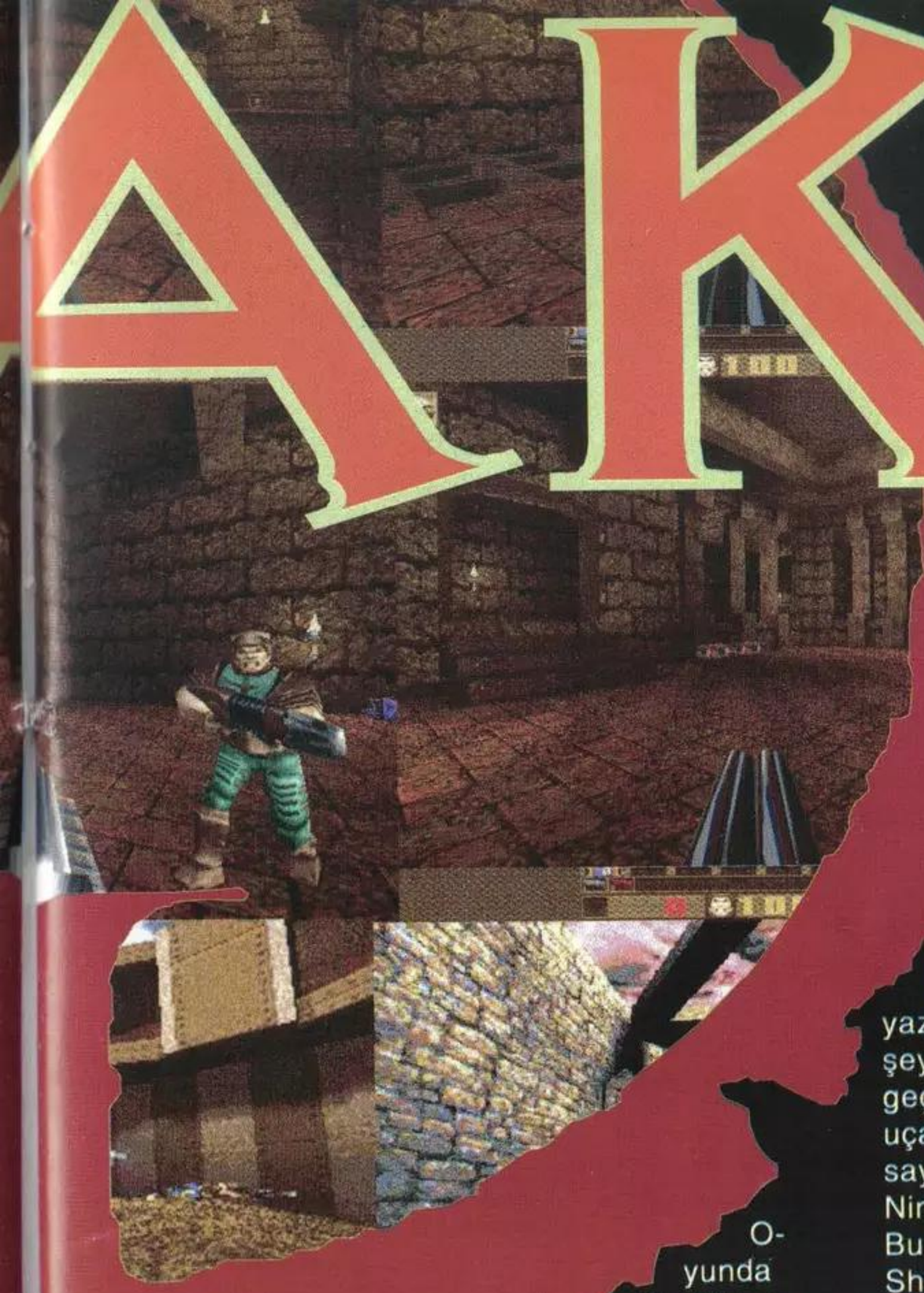
Quake in canavarları ve adamları gerçekten muhteşem. Detaylar hoş. Hareketler gerçekçi ve parçalanmaları biraz abartı...Her tarafa dağılıyorlar...İlk atışta darbe almaları güzel, hemen ölmüyorlar. İlk yardım kutuları, ammo kutuları ve diğer olaylar tamamen devam ediyor.

Silahlar biraz değişik olmak ile birlikte ben fazla bir fark göremedim. Mantık aynı.

Çifteli de tek atış yapmanın zevki de aynı. 8 adet baba silah var. İlk silah ise bir balta. Ne hoş...

Oyunun grafikleri bilgisayarınızın kapasitesine göre değişebiliyor. Pentium ve 16 Mb ramınız varsa high-res ve yüksek detayda oynayabilirsiniz. Low-res ve az detayda en az bir 486 DX4-100 şart. Benim bilgisayarım (yani şirketin) 32 Mb ram ve 2Mb ekran kartlı olduğu için bayağı keyif aldım. Win95 altında rahat çalıştığınıda söyleyebilirim. Ama oyun asıl DOS oyunu. Animasyon olarak hava ve gökyüzü var. Onlar öyle oynuyor.

AKE



Sound Card'ınızı buluyor (Eğer Soundblaster uyumlu ise...). Ekran ayarı ise ayarlı olarak çıkıyor. İstediğiniz an oyundan çıkıp (ESC ile) bu ayarı değiştirebilirsiniz ve oyuna tekrar (ESC ile) girebilirsiniz. Oyunun tuşlarını kolaylıkla ayarlayabilirsiniz. Zıplama tuşu suda yüzme tuşuna dönüşüyor.

Quake in menüsünde Console denen bir olay var ki işte GameShow burada devreye giriyor. Bu console'a yazacağınız komutlarla, oyunla ilgili her şeyi kontrol edebilirsiniz. GOD mode a geçebilir, bütün silahları alabilir, uçabilirsiniz. Bütün bunların listesini cheat sayfamızda bulabileceksiniz.

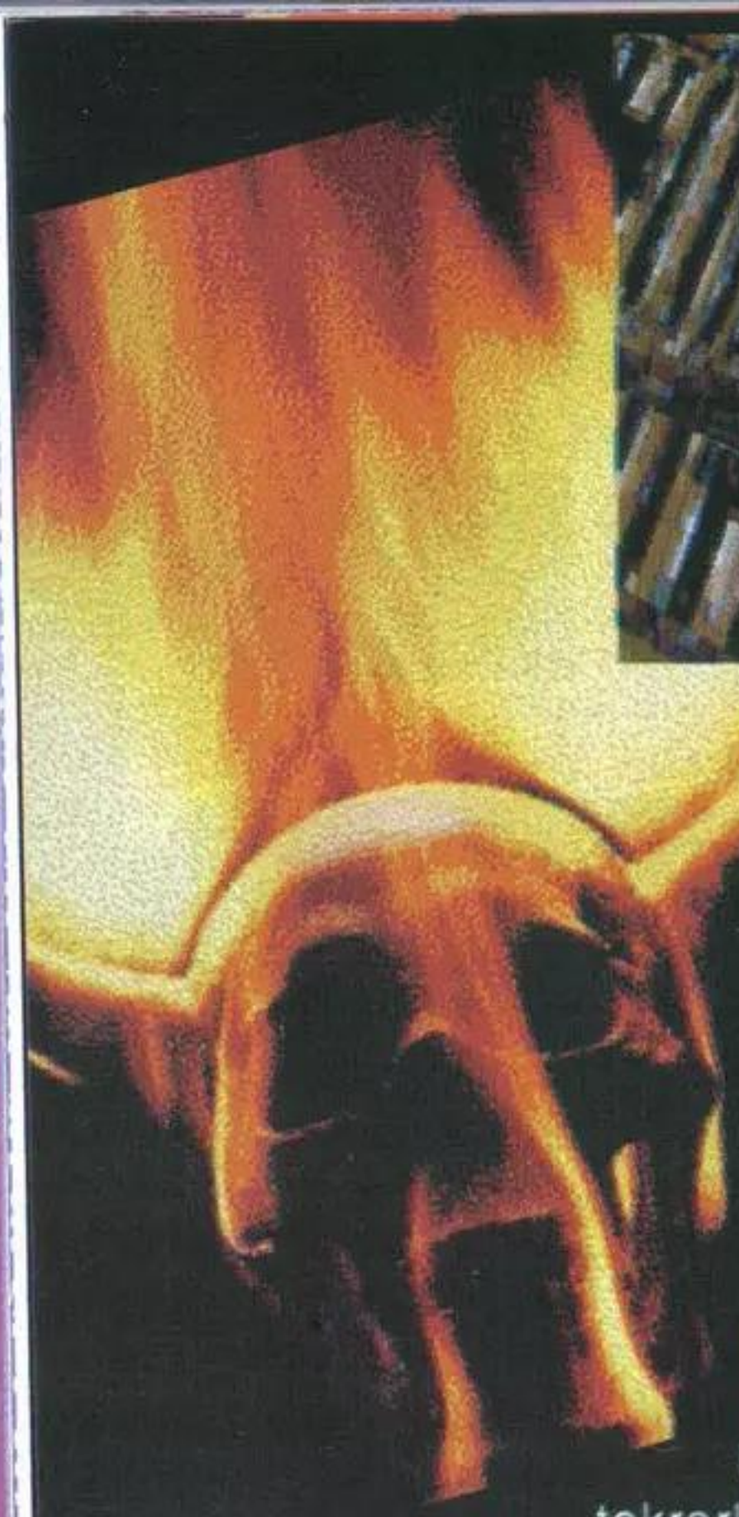
Nine Inch Nails!! Bunlar da kim dersiniz. Bu grup Quake in müziklerini yapmışlar. Shareware version da müzik yok fakat tam versiyonda var.

Quake de yeni bir kategori daha eklenmiş. Adrenalin Vault (vault= kuyu idi herhalde...) Detaylı bilgiyi Cheat köşemizde ileride bulabilirsiniz. (Mert tatil yapmayı bırakırda bu işlerle ilgilenirse

O-yunda yüzebiliyor-sunuz, uça-biliyosunuz, aşa-ğı, yukarı bakabiliyor-sunuz ve zıplıyabiliyorsunuz. Bunlar yeni özellikler. Oyunun başındaki 3 kapı sizi bir seçime zorluyor. Soldan sağa kolay, orta ve zor olarak levellar var. Eskiden space bar ile kullandığımız USE olayı burada yok. Bir olay var ise oluyor (o ne demek lan şimdi !!!). Yani kapılar otomatik açılıyor falan gibi (Hee!!!). Oyunda ilerledikçe levellar değişiyor ve levelların değişmesi ekranda yazı olarak beliriyor. Şu anda şu leveldasınız ve bu levelın ismi budur gibi.

Müzikle ilgilenenler güzel parçalar dinleye-bilirler bu güzel oyunda.

Oyun başlar başlamaz otomatik olarak



tabii.)
Oyunda console a girdiğiniz de yazacağınız komutlar sizlere değişik olanaklar sağlıyacağından söz etmiştim. Bu komutların herkes tarafından en çok bilinenleri ise kaçıranlar için tekrarlıyorum:

GOD mode: Oyun esnasında ESC ile çıkın, konsola girin ve GOD yazın. GOD mode ON gibi bir şey çıkar ve tekrar ESC ile oyuna geri dönün.
Console un kullanımı aynı bu mantıkla işliyor. Fakat Console sadece tuyo yazmak için kullanılmıyor. Cheat sayfamızdaki listeden de göreceğiniz üzere ses ayarları, oyunu networkte oynarsanız Com1-2 ayarları falan hep buradan yapılıyor. Çoğu İngilizce olan bu komutların anlamları sizin için çok zor olmasa gerek.
Quake'i toplam 8 kişi oynayabilirsiniz. İster network ile isterseniz modem ile bu işi başarabilirsiniz. Internet üzerinde de olur fakat **1.** bu oyunu destekleyen siteler bulmak, **2.** Hızlı bir bağlantı sahibi olmak gibi problemler sizi bu fikirden uzaklaştıracağa benzer. Ne yapalım siz de Avustralya'dan bir rakip ile bu oyunu oynamayın. Internet demişken aklıma geldi. Quake interneti kasıp kavuran bir oyun. Hemen hemen her oyun sitesinde quake ile ilgili bir şey var. Eğer bağlantınız varsa girin bir search engine'e yani araştırma makinasına ve QUAKE adı altında search edin. Emin olun ki sizi tatmin edecek bir yere varacaksınız. Eğer Quake'i hatimlemiş biriyseniz bu sitelerden yeni levellar bulmanız içten bile değil.

Quake içinde gizli levellar olduğundan sizlere söz etmek istiyorum. Bu gizli levelları bulmak için bayağı bir dolaşmanız lazım.
Mesela ben size "Nightmare Difficulty" adlı levela nasıl ulaşacağınızı anlatayım sizde bu örnekten yola çıkarak diğer yerleri bulun. İsterseniz bana e-mail atın ben size bunların tam bir listesini göndereyim.

Nightmare Difficulty:
Buraya ulaşabilmek için 4. Episoda başlayın ve arkanızdaki havuza girin. Önünüzdeki duvara doğru batmadan önce yüzün. Şu anda Nightmare Levela giren kapıda olmalısınız. Bu gibi değişik ve gizli yerleri bulmanın bazı hileleri tabii ki var. Duvarlara ateş edin, suyun altında giderken etrafınıza bakın, "Q" işareti görürseniz ateş edin, bu diğer işaretlere ateş etmeyin anlamına gelmez tabii, onlara da ateş edin. Yukarılara ve aşağılara bakmayı ihmal etmeyin ve oralarda gördüğünüz işaretlere de ateş edin.
Unutmayın şu anda Quake oynuyorsunuz ve bu Quake 3 boyutlu. Artık her yere bakabilirsiniz. Benim gözlerde yatağa bakıyor.

Bitirdim bu oyunun açıklamasını burada...
Sevdiğim yar olacak yakında...
İyimi yaptım, kötü mü yaptım bilmem ama...
İyi yapmadığım kesin galiba...
Gerçek duygularım bu değil, bu aramızda eski bir dostla şakadır şaka...
(Şiir yaptım size)

☒ Timur Çataklı

FIRMA: ID SOFTWARE (ARCADE)
SISTEM: 15HD (ShareWare) 1 CD (Full version) - 25 MB HARD DISK 8 MB RAM VGA Minimum PC 486dx100
KARAR: %85

BROS
Computer

ARAYAN HERKESE BEDAVA CD VE DİSKET OYUN LİSTESİ

* BİLGİSAYARCILAR..!!!
* OYUNLARIMIZIN HEPSİ DCF'Lİ
* VE İNSTALL HALİNDEDİR....

TÜRKİYE'DE YENİ OYUNLAR BROS'UN LİSTESİNDEN TAKİP EDİLİR.

BİLGİSAYARCILAR! SÜPER DİSKET VE BİLGİSAYAR YAN ÜRÜNLERİ İÇİN ARAYINIZ.

TOPTAN CD VE DİSKET İHTİYAÇLARINIZ İÇİN ARAYINIZ.

CD OYUN LİSTESİ

- TOYSTORY (MACERA)
- DUNGEON KEEPER (FRP)
- SPACE HULK II (RPG)
- THE NEED FOR SPEED PLUS (ARABA YAR.)
- CONQUER AD. 1086 (STRATEJI)
- SILENT THUNDER (DENIZALTI SIM.)
- F1 GRAND PRIX II (ARABA YAR.)
- SYNERGIST (ADVENTURE)
- DUKE NUKEM 3D (SAVAS)
- MUPPET SHOW (EGLENCE)
- WARCRAFT 2 DATA (MALUM !)
- EURO 96 ENGLAND (FUTBOL)
- FIRE FIGHT (SHOT-EM UP)
- STORM (ARCADE)
- SETTLERS II (STRATEJI)
- MASTER OF ORION II (STRETEJI)
- AFTER LIFE (STRATEJI)
- GENDER WARS (ARCADE)
- CONQUEST OF THE NEW WORLD (STRATEJI)
- RETURN TO FIRE (ACTION)
- A.T.F. US NAVY FIGHTERS II
- CYBERIA II (ARCADE)
- TRACK ATTACK (ARABA YARISI)
- HOOVES OF THUNDER (AT YARISI)
- CYBER JUDAS (ADVENTURE)
- AH64 APACHE LONGBOW (SIMULASYON)
- JUDGE DREDD (MACERA)

DAHA YÜZLERCESİ !...

CD'YE KAYIT YAPILIR.

ANSİKLOPEDİ
REFERENCE
MÜZİK
GRAFİK
EĞİTİM
TIP
CD'LERİ İÇİN ARAYINIZ.

UNUTMA ! EN YENİ OYUNLAR EN ÖNCE BROS'A GELİR.

DİSKET OYUN LİSTESİ

NEW

- GUBBLE (7)
- VIRTUA FIGHTER REMIX (10)
- AGILE WARRIOR (14)
- BATTLE RACE (40)
- CHAMPION CHESS (3)
- THE TEMPLE OF THE CONQUER (9)
- LOST ADVENTURES (3)
- MARTINI RACING (8)
- RETURN TO HORDE (9)
- AND LEGENDS (6)
- LEMMINGS PAINT BALL (17)
- CYBER DILO (9)
- THE EVE OF DOMINATION (4)
- BATTLE GROUND IV (18)
- RHODAN FACTORIES (9)
- CHESS MASTER 5000 (16)
- SPEED RAGE (20)
- GENDER WARS (14)
- ORION BURGER (10)
- COMMAND & CONQUER II (9)
- ATLANTA 96 DECATHLON (9)
- SHATTRED STEEL (6)
- SKAT 2095 (3)
- ULTIMATE DOOM (21)
- NHL POWER PLAY (21)
- FIRE FIGHT (28)
- FINAL DOOM (30)

VE DAHA BİNLERCESİ !...
BİLGİ İÇİN ARAYINIZ !...

ADRES : GÜNDOĞUMU CAD.DEMİRÖZ İŞHANI NO:9/1 ÜSKÜDAR
TEL : 0216.391.54.03 - FAX : 0216.391.54.04

F1 GRAND PRIX 2

SEVERIM FORMULA1'i ÇÜNKÜ...

...startlar çok heyecanlı olur, karmaşa yaşanır arabalar birbirine girer, yüreğim pırpır eder (biraz safım da).

...her yarışta, her an Damon Hill'in kaza yapıp yanarak ölme ihtimali vardır. Yılmam, beklerim (kıncıyımdır de)

Yıl 1991 Mac ve ben 64'ler tesislerinde oturmuş F1 oynuyoruz. San Marino Imola pistinde araba kendiliğinden pite girince sinirlenip başka bir pistte oynamaya karar veriyoruz. Acaba bu kadar güzel bir oyunu yapan adam neden böyle bir hata yapmış diye düşünüyoruz. Yıl 1996 ben heyecanla epeydir beklediğim oyunun ikinci versionunu alıp eve geldimişim... Cd yi takıp oynamaya başlıyorum. Eh fena değil hadi bakalım Monaco'yu seçelim. Evet ,bir de bütün detayları açayım da şöyle güzel grafikler içinde oyun oynayayım. O da ne ! Aaaa, acaba ben birşeyi yanlış mı ayarladım.Yok,yok hakkaten oyun sanki durmuşcasına yavaş. Arabalar öyle bir süratle kalkıyorlar ki bir sonra ki hamleme 10 dakıka önceden karar verebiliyorum. Alesi beni geçti acaba sağından mı gitsem ? Yok ,yok en iyisi Berger ile ikisini aynı anda zorlayıp aralarından geçeyim. Zaten ikisi de hala Ferrari'deler. Bir saniye. Bu böyle gitmez ! Hani saçlarımı dalgalandıran (pardon kaskımı yalayan) rüzgar? Stratejimi oynuyoruz burada yahu! Bir dakika bu adamlar neden hala Ferrari'lerinin içindeler? Aman tanrım Schumacher'de Bennetton Renault 'da yoksa,yoksa? Eveeeet oyun üstüne üstlük bir de 1994 sezonunda geçmez mi! Evet afferim size! Öyle bir oyun yapın ki en az pentium 150 istesin, hem 1994 sezonu arabaları ile yarışalım, hem de Amiga da 1991 yılında olan versionuna hemen hemen hiçbir ekleme yapmayın afferim size. Haaa, bu arada Imola' yı oynuyorum. Oyun beni pes ettirmiş çoktan bütün detayları falan kapatmışım zar zor idare ediyor işte. Pistin sonlarındayım, o da ne! Araba sola biraz geç döndüm diye pit'e girmez mi!?İşte o an ben pes dedim ama harbiden PES!

Microprose aylar hatta neredeyse bir yıl öncesinden reklamlarını yayımlamaya başladığı muhteşem oyununu sonunda piyasaya sürdü. Teknolojiyi bir adım ileriden takip etmeyen kullanıcılar için oyun neredeyse oynanması bir mit olacak denli problemli (tabii ki svga oynamak isteyemeyenler için oyun vga da hiç problemsiz çalışmayı başarıyor.). Neden böyle olduğu ise gerçekten tartışılır. Çünkü önümüzde texture map teknolojisini kullanan benzer bir oyun olan Need For Speed var . Hemen hemen aynı türde oyunlar olmalarına rağmen aradaki performans farkını ben gerçekten hiçbir mantıklı sebebe dayandıramıyorum. Üstelik F1 in pek çok grafiği daha doğrusu oyunda ilerlediğiniz pistlerin çoğu bölgesi ise vektör olarak hazırlanmış. Yani çok ama ÇOK DAHA hızlı olmalı! Ama değil işte. Neyse artık yapılabilecek pek fazla birşey yok gidip bir Pentium 150 veya 166 almaktan başka. Oyunun bu kadar olumsuz yönüne karşı olumlu yönleri de yok değil . İlk gözüme çarpan araba setup bölümünün epeyce geliştirilmiş olması. Artık neredeyse gerçek bir F1 teknisyeni kadar arabanızın setup'ı ile oynayabiliyorsunuz. Bir diğer güzel taraf ise arabaların artık texture kaplama olmaları ve gerçekten ayrıntılı çizilmiş olmaları. Değişik kamera açıları (ki bunları page up, page down ve nümerik klavyenizden seçebiliyorsunuz.) olması ve bu açıların bazılarında pilotun başının dönüşlerle uyumlu olarak hareket ediyor olması ise gerçekten oyuna realistik bir hava katmış.

Rakipleriniz ise daha da akıllanmışlar. Bazı stratejiler ve sizi geçmek için bazı taktikler uygulayabiliyorlar. Üstelik oyuna artık kendi stratejilerinizi seçerek başlayabiliyorsunuz. Bu da sizin oyuna daha yüksek oranda katılımınızı sağlıyor tabii ki. Arabanız ise pek çok açıdan kameralandırılmış bir şekilde. Birde hasar gördüğünde gayet gerçekçi şekilde kopan parçalarınız etrafta uçuşuyor!

Neyse şimdi biraz oyunun menülerinden bahsedelim. İlk olarak karşınıza **Quick Race** veya **Menü** seçeneği çıkacak. **Quick Race** sizi direkt olarak yarışa sokar ama bence siz hemen menü ye girip gerekli ayarlamaları yapın ve begendiğiniz uzunlukta,istediğiniz pistte, istediğiniz takımla oynayın. Menü den

...bazen birileri ölse bile en güzel kazalar burda olur. Şehitsiz kazaları severim, ölen olursa üzülürüm (yufka yürekliyimdir de)

...şerefli spordur. Efsaneler yaratır, mesela Senna ve McLaren gibi. Yerleri kolay kolay dolmaz (vefalıyımdır da).

...öndeki arabanın rüzgar boşluğundan yararlanıp yanından hızla geçerler, ben geçemem, ehliyetim yok (kabiliyetsizim de).

...Schumacher kazanır (dı), ben mutlu eder, derdimi unuturum. Artık kazanmıyor, yine de onu tutarım (size ne).

karşınıza çıkan seçenekler ise şunlar;

Load Game or Hot ...: Bu seçenek ile daha önceden kaydettiğiniz bir oyunu ya da turunuzu yükleyebilirsiniz.

Choose Driver,Team: Bu da bir takımı veya takımdan hangi sürücüyü istiyorsanız onu seçmenize yarıyor. Eğer iki sürücü seçerseniz multiplayer yapmış oluyorsunuz. Oyunu iki kişi oynayınca ekran ikiye bölünmek yerine iki arabanın kontrolünü sıra ile oyunculara veriyor. Tabii iki oyuncudan fazla da seçebilirsiniz.

Control Method: Arabanızı nasıl kontrol etmek istediğiniz işte buradan ayarlanıyor. Eğer advanced bölümüne girerseniz tüm tuşları kendiniz ayarlayacaksınız.Bunu yapabilmek için not used yazan slotlardan birini önce kliklemeniz gerekiyor. Eğer steering help 'i kapatırsanız bilgisayar direksiyon hakimiyetini tümü ile size verecektir. Bence biraz tecrübelenir tecrübelenmez hemen bunu yapın. Çünkü bazen rakiplerinizi geçmek için virajları farklı dönmek veya onlara yol vermemek için içten veya dıştan dönmek isteyebiliyorsunuz. Ama eğer *steering help* açık olursa bilgisayar hep sizi yerde beyaz kesikli çizgiler halinde belirtilmiş olan ideal hatta ilerlemeye zorlayacaktır.

Drive menu: Bu menu den karşınıza quick race(ki ne olduğunu belirttim), *Practise* (bir pistte alıştırma yapmak için),*Non-Championship Race* (Sezon dışında sıra belirleme turları da bulunan gerçek bir yarışı istediğiniz pistte yapmanız için), *Championship Season*(Oyunun asıl bölümü olan sezon,sizi tüm pistlerde sürecek uzun bir yarışlar serisi bekliyor.), *Drive Options* (Bu menüde size oyun sırasında gelişen bazı olaylara müdahale etme şansı veriyor mesela bu ekranda ki practise ve qualifying periods şıklarının zamanlarını arttırarak seçme turlarının uzunluğunu belirliyorsunuz, *Race distance* ise size gerçekte 60 tur civarında süren bir yarışın ne kadarını oynamak istediğinizi ayaralamanızı sağlıyor,birde no of pıtstops seçeneği var .Bu da sizin uzun yarışlarda izleyeceğiniz bit çeşit strateji yani kaç defa lastik değiştirip benzin alacağınız. *No of turns in Multiplayer* ... bu seçenek iki kişi oynarken (ki bunu takım seçme ekranında iki takım seçtiğinizde çalışıyor) sıranın kaç defa oyuncular arasında değişeceğini belirliyor,Opposition standard ise oyunun genel anlamda ne kadar zorlu olacağını belirleyen faktör. Eğer *Rookie*'yi seçerseniz en kolay modu seçmiş olursunuz. Bu mod da neredeyse araba sizi virajlar da kendisi döndürüyor. *Ace* ise *rookie* ne kadar kolaysa o kadar zor. Bu arada vites rookie de otomatik ,ace de ise normal olacak. Seçiminizi ona göre yapın. Ama pişman olursanız F1 ve F7 tuşları zorluk ayarlarını oyunu oynarken de bu değişiklikleri yapmanızı sağlıyor. Ekranda küçük yeşil kutular halinde gösterilmiş olan bu seçenekler siz değiştirince sönecek veya parlayacak. Parlak olması aktif olduğunu ve size yardımcı olduğunu gösterir.

Bu ekranın en altındaki seçenek de oyunun ilk versionunda bulunmayan ve bayağı eğlenceli bir seçenek. (Only player's

cars) Eğer eğer ON yaparsanız bu seçeneği yanlızca sizin yani iki oyuncunun arbaları pistte arkadaşınızla yarışma olnağını ele geçireceksiniz. Biraz altta ki *Car setup* arabanızın kanat ayarlarını , fren balansını, vites zamanlarını ayarlamanıza yarıyor. *Car Realism* ise arabanızın yarış da çarpmalardan etkilenebilirliliğini veya çarpmalar dışında ortaya çıkabilecek arızaları oyuna ekleyip eklememenizi sağlıyor.

Neyse şimdi **Options** menüsünden bahsedeyim. About size oyunu yapanlar hakkında bilgi veriyor. *Delete unwanted...* ise artık istemediğiniz kayıtlı turlarınızı ve oyun dosyalarını silmenizi sağlıyor. *Printer..* ise malum. *Graphics Detail* ise en çok meşgul olmanız gereken menü yani oyunun grafik detayları menüsü. Eğer kötü grafiklere ve ileriyi seçememeye dayanabilirseniz oyunu bu menüden vga yapın. Ama tabii ki en iyi görüntü svga de! Tabii aletiniz kaldırabiliyorsa. Eğer sol üstten detail'i otomatik yaparsanız oyun sizin konfigürasyonunuz da nasıl en hızlı çalışabiliyorsa ona göre bazı detayları açıp bazılarını kapatıyor. Bu ekrandaki frame rate bölümü ise aletinizin saniye de gösterebildiği kare sayısı ve oyunun sizden beklediği performansı gösteriyor. Eğer burada *Estimate'i* seçerseniz oyun kareleri atlata atlata size en yüksek detay da oynama imkanı verebiliyor ama ne kadar eğlenceli veya gerçekçi olduğu tartışılır. Benim size tavsiyem Svga oynayıp otomatik detayı seçmek. Bu en azından biraz olsun mantıklı bir hızda oynamanızı sağlayacaktır. Tabii ki sizde detayları kendiniz ayarlayabilirsiniz ama sakın aynalar da ki yansımaları açmayın ! Bu performansı gerçekten çok kötü etkiliyecektir. Oyun sırasında "O" tuşuna basarsanız o anda CPU 'nuza binen anormal yükü de görebilirsiniz.Benim pipeline cache 'li pentium100'üm de %380' lere vurdu desem anormalliği anlasınız ! Neyse Sound setup menüsü ise oyunun içinde duyulan seslerin ve müziklerin oranını

ayarlamaya yarıyor. *Track records* ise her pistin en iyi derecelerini incelemenize yarıyor. Linkup menüsü ise modem ayarlamaları için konmuş.Çok merak ettim acaba iki farklı alet arasında ki hızı bu oyun nasıl ayarlar acaba? Bir diğer şık ise *Advanced Options.* Buradan oyunun uzaklık birimlerini,hız birimlerini km yada mil olarak değiştirebiliyorsunuz. *Menu delay ve Fade...* ise menülerin ne kadar hızlı belirip ne kadar hızlı kaybolacağını belirlemenizi yani oyunun estetik bazı ayarlarını değiştiriyor. Save load seçenekleri ise bu ayarlamalarınızı saklamanız ve tekrar kullanmak istediğinizde geri çağırmanız için yapılmış . Eğer ilk menü de bulunan exit from game 'i seçerseniz oyundan çıkıp çıkmayacağınız size sorulurken aynı anda bu şıkkın sağ üstünde save changes seçeneğini göreceksiniz . Cevabınız evet olursa zaten son olarak yaptığınız bütün ayarlamalar saklanacak ve oyunu bir daha ki yükleyişinizde ayarladığınız haliyle karşınıza çıkacaktır. Eğer oyun sırasında sıkılır ya da memnun olmadığınız şeyleri değiştirmek için menülere çıkmak isterseniz ESC tuşuna basmanız yeterli. *Accelerate Time ise Qualify* ve benzeri bölümlerde Esc 'ye bastığınızda karşınıza çıkan bir şık. Seçtiğinizde zamanı hızlandırıp bölümü hızla geçmenize yarar. Mesela en iyi turunuzu attığınıza inanıyorsunuz ve taa pite kadar gitmeye üşendiğiniz de bu seçenek tam işinize yarayan şey. Yine qualify da arabanızın direksiyon ekranında çıkan car setup şıkkını seçerseniz arabanın kanat ,fren balansı ve benzeri ayarlarını yapabilirsiniz. Eğer daha önceden bir kaç tur attıysanız (4 veya üstü) change tires ile lastiklerinizi değiştirin ama 3 hakkınız var haberiniz olsun. Bir de piste çıktığınızda started data logging yazısını gördüğünüzde anlıyorsunuz ki arabanızın bilgisayarı tüm bilgileri (hız,performans gibi) kaydetmeye başlıyor. Bu bilgileri tekrar pite girip car setup 'dan *Fetch...* ikonu ile kullanılabilir hale getirebilirsiniz. Sonra bu bilgileri (valla bana pek fazla şey ifade etmiyorlar ama siz anlarmısınız bilmem?) mükemmel setup 'a ulaşmak için kullanabilirsiniz. Bir lap(tur)'i seçip onu background yapın ve setup ayarlamalarından sonra tekrar piste çıkıp 1 veya 2 tur sonra geri dönün. Şimdi fetch ile yeni turları alın ve incelemek istediğiniz turu foreground yapın.Şu an iki turun değerlerini üst üste görüp inceleme şansına sahipsiniz.

Çok uzun zamandır beklediğimiz F1 tarif etmeye çalıştığım gibi bir oyun . Zevki de en çok hızlı ama çok hızlı bir makinede ve arkadaşlarınızla kapışarak çıkıyor. Eğer daha önce bahsettiğim gibi kötü grafiklere dayanabiliyorsanız (yavaş bilgisayar kullanıcılarına söylüyorum ki buna pentium 120 kullanıcıları bile dahil) veya yakında bilgisayarınızı upgrade edecekseniz kaçmayacak derecede eğlenceli gerçekçi ve zevkli bir oyun; tabii birde detayların azlığı sizi rahatsız etmezse.

Pistlerin detaylılığı ,arabaların çizimleri ve sizi gittikçe içine çeken özellikleri ile kaçırılmayacak bir oyun. Herkesi yavaş yavaş sarmaya başladığını gördüğüm formula heyecanı için iyi bir başlangıç.Bence tüm kötü taraflarına rağmen kaçmamalı!

ŞAHİN DERYA

FIRMA: MICROPROSE (ARABA YAR.)

SİSTEM: 1 CD - 50 MB HARD DISK
8 MB RAM
VGA
Minimum PC 486

KARAR: %92

AKTİF BİLGİSAYAR

-PC-CD-MULTIMEDIA-
-HARDWARE-SOFTWARE-

NİŞANTAŞI
(212)
2478299

ETİLER
(212)
2653921

BİLGİSAYARINIZI upgrade mi yapmak isyiyorsunuz ?
İşte Size Fırsat: En uygun, En problemsiz ve En inanılmaz fiatlarla bizi aramadan upgrade yapmayın.
BİLGİSAYAR mı almak istiyorsunuz ?
İşte Tam Fırsat: Pro 2000'nin üstün performansını ve uygun fiatlarını duyunca hemen kararınızı vereceksiniz.
Her türlü Tamir ve Teknik Servis hizmetlerimiz faydalanabilirsiniz.

LOGO İŞ Programları

RAM & CPU

8X CD-Rom
10X Cd-Rom

En son çıkan PC - CD ve Disket Oyunları ve Utilit Programlarını bizden Temin edebilirsiniz.

PRO 2000 by inselberg

Inselberg

Bilgisayar dünyasındaki dostunuz

RED ALERT (C&C 2) - URBAN RUNNER - NFS PLUS
KICK OFF 96 - AH64 LONGBOW - MEGA RACE 2
MASTER OF ORION 2 - EURO'96 - RIPPER
F1 GRAND PRIX 2 - AFTER LIFE - DEADLINE
TOSHINDEN - VIRTUA FIGHTER - Z -
SYNDICATE WARS - DUNGEON KEEPER

NETAŞ GSM
903- 933

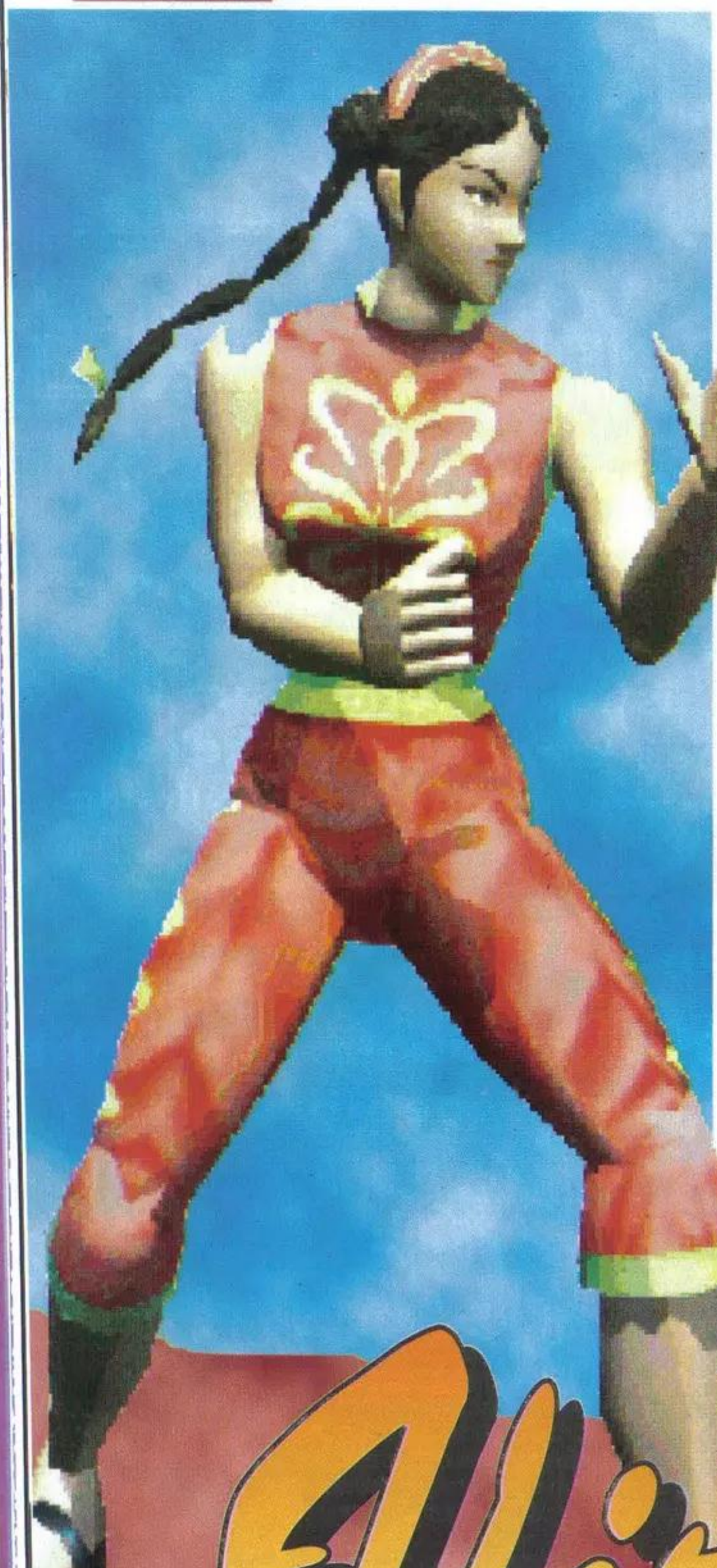
Pent.166-200
Pro 2000

Raks Yetkili
Bayii

Siparişleriniz APS ve Kargo ile Türkiye'nin her köşesine adrese teslim edili

MERKEZ:
Valikonağı Cd. Polat Psj.
No:52/17 Nişantaşı
İSTANBUL
Tel:(212)2478299

ŞUBE:
Zeytinoğlu Cad. Uğur Apt.
No:23/10 *(Akmerkez Karşısı)*
Akatlar-Etiler / İSTANBUL
Tel :(212) 2653921
Fax :(212) 2573889



Virtua FIGHTER

Yavaş yavaş karanlığın bastırdığını hissediyorum. Bu benim için yeniden doğma zamanı. Kardeşlerim! Bizleri bu karanlığa gömenlerden intikam alma zamanı geldi çattı. Artık biz birer birer geri dönüp, intikam için alev alev yanıp tutuşan bedenlerimizin ateşini söndüreceğiz. Ve biliyorum ki bunu yapmazsak asla ve asla gerçek huzura kavuşamayacağız. Saatler 13'ü son defa vurduğunda bilin ve anlayın ki, vakit intikam vaktidir.

Yükleyin bilgisayarınıza Virtua Fighter'ı ve sesime kulak verin...

Oyun aylardır atari salonlarını, SEGA Saturn adlı oyun konsolunu ve bilumum diğer makineleri sarsarken biz ne yaptık? Bekledik. Adamlar ikincisini oynamaya başladı, biz ise yine bekliyorduk. Ama adamın birinin dediği gibi "Bekleyen derviş, bir halt yermiş" oldu ve SEGA' da çok büyük bir halt yiyerek PC gibi zaten yavaş (sözüm Pentium' dan dışarı) bir makine için yazılmış çok yavaş bir işletim sistemi üzerinde çalışan en yavaş oyunu yaparak PC sahiplerini upgrade' e, Engin Abla gibi şahs-ı muhteremleri de para kazanmaya (yürü ya kulum) mecbur etti. Bu bilgisayar piyasalarında "SEGA-Intel İttifakı mı oluşuyor?" şeklindeki söylentileri de arttırdı. Hatta oyunun Pentium işlemcili bilgisayarlar için optimize edilmiş olduğunun duyulmasıyla ortalık iyice karıştı (Bu yazdıklarım da benim kafamı karıştırdı). Neyse, geçtik...

Oyun demin de dediğim gibi hayatımda gördüğüm en yavaş bilgisayar oyunu. Tabii ki bir Pentium 100 sahibi bu oyunu da en az diğerleri kadar (Quake, TSD, vb.) zevk alarak oynayacak ama işin hazin tarafı ülkemizde kaç insanın evinde, iş yerinde, çantasında, kolunun altında bu silikon yumağı (=işlemci)'ndan ve diğer çevre birimlerinden var. Ya da kaç 486 sahibi 500$ civarında para verip 3D hızlandırıcı kart almış? Almışsa neden almış? Neden onun yerine bir oyun konsolu almamış? Bu

sorular size oyunun ne kadar felaket bir tabloya neden olduğu hakkında size en azından bir fikir vermiştir umuduyla oyunun içeriğine geçiyorum. Eski Çin' de İmparatorluk Korumaları tarafından geliştirilmiş Hakkyoku Ken adında çok güçlü bir Kung Fu tekniği vardı. Bu teknik çok güçlü bir

Senpuuga: K+G **Ensenshuu:** AB,K+G **Taitou RiSenkyaku (ayağa kalkarken):**K **Hai Tenkyaku:**G+Y,K **Sentai:** G+Y,G+Y,K **Rai'inshouda:** A+İ,P **Renkan Hai Tenkyaku:** P,P,P,K **Ensen Hairyu:** G,P **Tenchi Tohraku:** İ,A,P (yakın) **Senpuu Enshin:** G,İ,P (yakın)

döğüş gücü oluşturuyor ve tekniği kullanana büyük avantajlar veriyordu. İkinci Dünya Savaşı sırasında(hay lanet sivri sinek) Japon askerleri bu teknikten faydalanmasını iyi bilmişlerdi. Günümüzde yaşayan ve bu tekniğin son ustası olan Akira Yuki, kendine güçlü kuvvetli birkaç

Axe Lariat: İ,İ,P **Shoulder Rush attack:** G,İ,P **Body Slam: (yakın)** İ,P **Double Arm Suplex: (kalkan rakibe yakın):** A+G,P+K+G **Sonic Upper:** A+İ,P **Giant Swing: (yakın)** G,A,İ,P **Shoulder Tackle:** G,İ,P

rakip bulmak amacıyla düştü yola. Yolu da bu arada Dünya Döğüş Şampiyonasına düştü (mecaz anlam yaptım size). Burada herkes çıplak el döğüş sanatlarının en iyisini yapmak

Illusion Kick: [A+İ]B,K,K **Combo-Rising Knee:** P,P,P,K **Neck Breaker: (yakın)** İ,İ,P **Double Joint Slam:** İ,P,K **Double Step Knee:** İ,K,A+İ,K **Rising elbow:** İ,P **Toe kick:** A,K **Toe kick side:** A,K,K **Mirage kick:** [A+İ]B,K,K,K **Leg Slicer:** AB,K+G

için bulunuyordu ve hepsi de kendilerince bir teknik seçmişlerdi. Her şampiyonada olduğu gibi birileri, tam 7 usta savaşçı, geriye kalmıştı.

Bunlar:

Jeet Kune Do da usta olan Sarah

Jouho Chouchuu: İ,P **Rimon Chouchuu:** İ,İ,P **Mouko Kohazan:** AB,İ,P **Migi Tankyaku:** İ,İ,K **Renkan tai:** İ,İ,K,K **DoppoChousitsu:** İ,İ,K+G **Tetsuzankou:** G,İ,İ,P+K **Soukahou:** A+İ, P

Bryant ve ağabeyi Jacky,... Kendi özel Kung Fu teknikleriyle Lau Chan ve kızı Pai... Paneratium adı verilem eski bir Yunan dövüş sanatı ile Jeffry McWild,... Acımasız profesyonel güreşçi Wolf Hawkfield... Ninja ustası Kagemaru ve onun gizemli teknikleri...

Senpuuga: P+G **Renkan Tenshin Kyaku:** P,P,P,K **Tenshin Hainshou:** G,İ,P (yakın) **Shakashou:** A+İ,P **Shajoshoh:** [A+İ]B, P **Chuugeki:** İ,P **Taitou Risenkyaku: (ayağa kalkarken) KRekka Kosenkyaku:** Y+İ,K **Ensenshuu:** AB,K+G

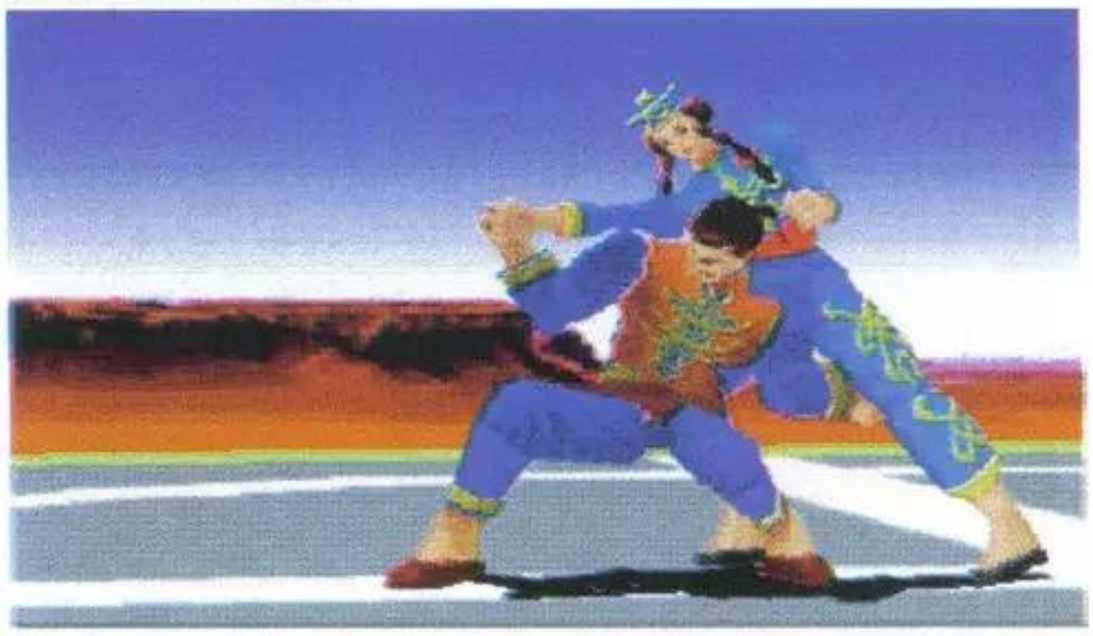
Hepsi birbirinden tehlikeli ve kuvvetli dövüş tekniklerine sahip olan usta savaşçılar işte bu yeni turnuvada buluştu. İşte Virtua Fighter' ın kısa hikayesi.

Virtua Fighter şu son moda 3D fight oyunlarının

Elbow Upper: İ,İ,P,P **Power Slam: (yakın)** İ,P **Power Bomb: (kalkan rakibe yakın) Toekick Hammer:** A+İ,P+K+G **Elbow Hammer:** İ,G,P **Dash Elbow:** İ,İ,P **Toe Kick Hammer:** A,K,P **Toe Kick:** A,K

en yenisi ve dolayısıyla en kalitelisi. Müzikleri CD-AUDIO olarak kayıtlı ve CD' yi oyunu kurduktan sonra sadece müzik için kullanıyor. Müzikleri çok beğenirseniz herhangi bir CD

Axe Lariat: İ,İ,P **Shoulder Rush attack:** G,İ,P **Body Slam:(yakın)** İ,P **Double Arm Suplex: (kalkan rakibe yakın)** A+G,P+K+G **Sonic Upper:** A+İ,P **Giant Swing:(yakın)** G,A,İ,P **Shoulder Tackle:** G,İ,P



player kullanarak dinleyebilirsiniz. Kısaca müzik kalitesi oldukça yüksek. Ses efektleri ise Win 95 sayesinde oldukça kaliteli bir şekilde dinleniyor. Grafikler son teknolojinin en son sonuncu son teknikleriyle hazırlanmış ve arcade salonlarındaki benzerlerinden geri kalır yanı yok. Özellikle adamların üzerlerini kaplayan textureler oldukça net ve adamın ağzını burnunu seçmekte hiç zorlanmıyorsunuz. Oyun ekranında 4 ana obje var:

Enerji Çizgisi: Enerjinizi gösterir. Round almak için rakibinizin enerji çizgisini bitirmeniz gerekir. Bir diğer round alma yolu da rakibi ringin dışına atmaktır.

Timer: Yukarıda ve ortada durur. Kalan zamanı gösterir. Zaman dolduğu zaman(zaman , zaman, zam , zum , zort,zartfshhh) enerji çizgisi az olan roundu kaybeder. Zamanı kapamak için ana menüde options diyerek istediğinize ayarlayın.

Maç Sayıları: Bu otomatik olarak 2 olunca maçı kazanmaya ayarlanmıştır ve yine ana menüde Options diyerek değiştirilebilir.

Toplam Şampiyonluk zamanı: Arcade mode secçildiği zaman ortaya çıkar. Ringde kaldığınız her saniye buna eklenir.

Döğüş tipini de ana menüden seçebilirsiniz.

Arcade: Atari salonlarındaki gibi döğüş.

VS: Arcade gibi.

Team Battle Mode: 3' erli ya da 5' erli takımlar halinde döğüş.

Watch Mode: Bilgisayarın yaptığı bir maçı izletir.

Ranking Mode: İşte son mode. Devam şansınız yoktur ve kazanılan maç sayısına göre sıralama oluşturur.

Modlarda böyle. Normalde sınırsız devam hakkınız var ve bu sayede pek çok oyuncunun oyunu bitirebilmesi sağlanmış. Her oyuncunun kendine has döğüş tekniği ve hareketleri var. Bunlar ilk sayfanın sağ tarafında (bu sefer yerini biliyorum-nihohaha) duruyor. Bunlarda kullandığım kısaltmalar ise şöyle:

A: Aşağı , **Y:** Yukarı , **İ:** İleri-adam sağa bakıyorsa sağ , **G:** Geri , **P:** Punch - Yumruk, **K:** Kick - Tekme , G: Guard - Blok

Bunların dışında arada virgül olan tuşlara sırayla ve serice, + (artı) olan tuşlara da aynı anda basacaksınız. Bir de B görürseniz, bu basılı tutun anlamında. Bazen köşeli parantez kullandım. Bu hem birlikte hem de basılı tutmanız gerektiğinde gerekti. Hazır hareket falan demişken, benden söylemesi: Bunlar sadece ana ve özel hareketler. Normal hareketler ve combolar birleşince yaklaşık 700 hareketi bulan oyunun(kutu öyle diyo) combolarının ve normal aparkat vb. gibi hareketlerinin yapılması oldukça kolay. Dileyen combolar için ayrıca Help dosyasına bakabilir.

Sırada çok acıklı bir haberim var. Ben, sizinle olan birlikteliğime üniversite sınavına hazırlanmak amacıyla ara veriyorum (tüh, yaşımı belli ettim!!!). Onun için bir süre MAC, Engin Abla, Kifâyetsiz İnsanoğlu Serinkan ve gecenin 5' inde aklıma gelmeyen pek çok alternatifimle (Kifâyetsiz insanoğlu hariç) idare edin diyorum ve belki Şubat' a belki gelecek yaza kesin dönüş yapmak üzere hepinize Allahaısmarladık diyorum. Çüss, au revoir et bYe ByE...

☒Burak "Cümleten Bol Oyunlu Günler" Bayburtlu

DEDEKTİF FIRTINA'nın ilk baskısı TÜKENDİ!

BEDAVA
4 ay
GAME-SHOW
aboneliği
devam ediyor.

Gösterdiğiniz
ilgiye teşekkür
ediyoruz.

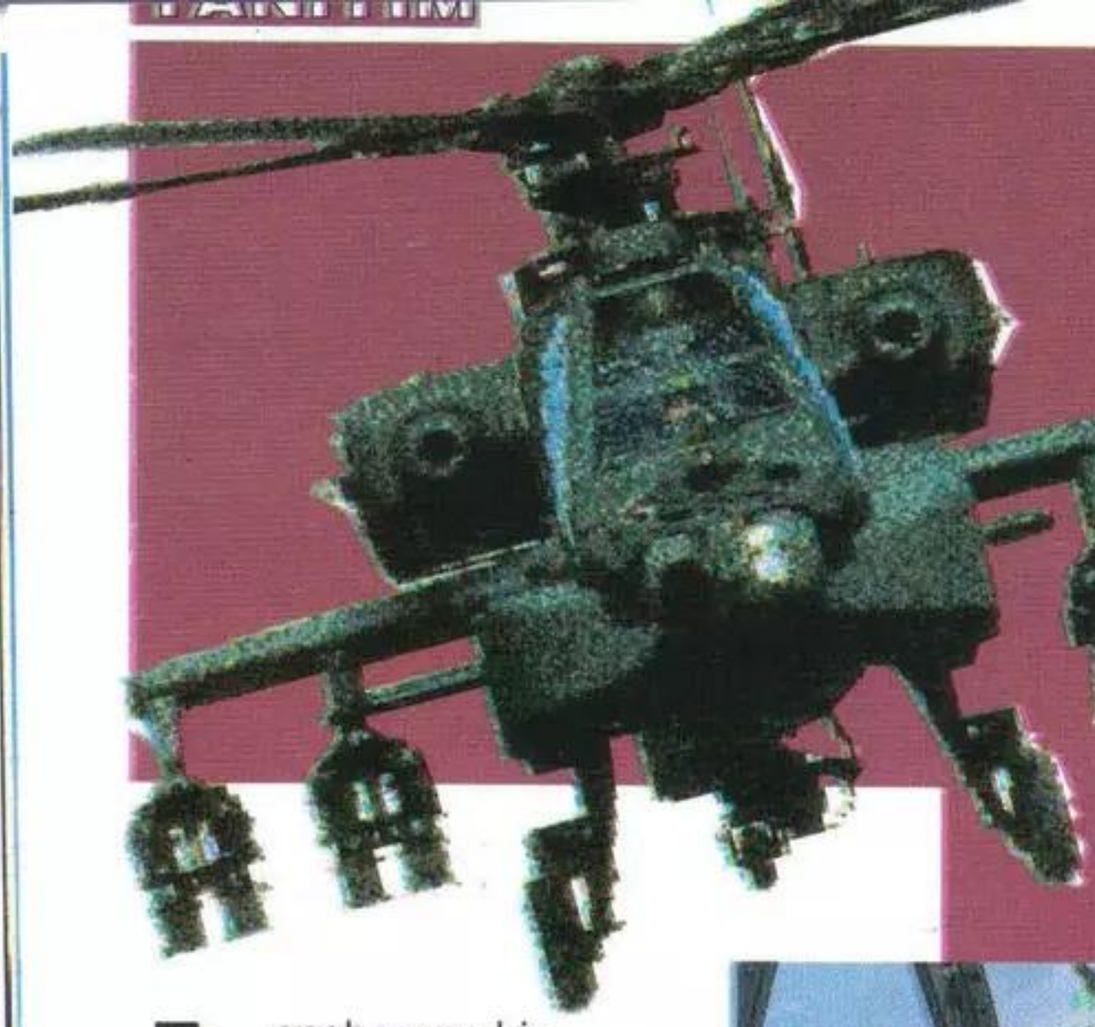
33$

Siz, hala almayanlar!
İkinci Baskıdan Siparişleriniz İçin

(0212) 260 11 12

CARTOON
Animasyon Stüdyoları

Çırağan Cad. Saadet Ap. No:15/5
Beşiktaş / İstanbul



AH-64D LONGBOW

Longbow ne bir kızırderilidir ne de bir koyboy. O dünyanın barışı için çabalayan bir başka Amerikan makinesidir. Kayınçosu Apache, yengesi Cherokee midir nedir? Apache gecelerin hakimi imiş. Galiba o da tepelerin. Saklanır saklanır, atar. Hover yapar yatar. Büzül dersem büzülür, süzül dersem süzülür. Vurulursa üzülür, Longbow Longbow hey...!
Bu ayki tanıtımımız hemen hemen her bilgisayar oyuncusunun tanıdığı dehşet bir helikopter olan AH 64' ün yeni versiyonu olan Longbow'un tanıtıldığı Jane's' in bir başka oyunu. Herhalde hakkında simulasyon yapılan savaş araçları arasında en önde geleni bu "teneke parçası". Ondan sonra da "uçan işkembe" F-14 geliyor herhalde. Ben de dayanamadım ve yazıma Longbow için yazdığım bir marşın güftesi ile başladım. ("Beste yapmak istiyorum" diyen bademler Gameshow'a başvurabilirler.)
AH 64 D Longbow kendi türündeki helikopterlerin hemen hemen en iyisi. Jane's' de olayı oldukça iyi yansıtmış. Yine ATF de olduğu gibi tuş kontrolleri deli gibi karma karışık. Oyunu install ettikten hemen sonra uydurmasyon konulu (ama görünüm olarak bayağı iyi) bir demo seyredebilirsiniz. Daha sonra da ana seçim ekranına oldukça iyi bir şekilde geliyorsunuz. Burada öncelikle yapmanız gereken nalları dikmiş US pilotlarından birini seçip kendinize bir dolap ayırmak. Eğer bir kaç pilot oluşturursanız üstünde kask olan dolaplar uyumakta olan, çanta resmi olan dolabın sahibi pilot da sırası gelen garibanı göstermektedir. Seçtiğiniz pilotun kitlenebilir dolabına basınca burada isminizi, lakabınızı (dörtgöz, şişko patates gibi lakaplar yok) ve uçuş yaptığınız birliği (ne işe yarıyorsa?) seçip madalyalarınıza bakabilirsiniz. Seçim bittikten sonra ana ekrana dönün. Burada başlayabileceğiniz işler **Training, Single Mission**, **Campaign, Historical Mission** gibi. Bunlardan ilki en tehlikelisi. Bazı kısımları çok uzun bitene kadar yatma saati gelebilir. Campaign seçeneği ile direk olarak savaşa (Polonya - Ukrayna) girebilirsiniz. **Single mission'** da yapacağınız belirlemelere göre bir uçuş yaparsınız. Tarihi görevler Panama ve Irak senaryolarından seçmece inciler var. Oldukça da zorlar.

BU TENEKELER NASIL UÇUYOR ?

Bu tenekelerin üst tarafında eğer dikkat ettiyseniz bir pervane var. Bu pervane dönmeye başlayınca oluşan hava akımı aşağı doğru hareket ederken helikopter yukarı doğru hareket ediyor. Peki kuyruktaki pervane ne işe yarıyor? Şimdi, tepedeki pervane dönmeye başlayınca helikopter de pervanenin döndüğü istikametin tam ters yönünde dönme eğilimi gösterir. Bunu engellemek için bu pervane yerleştirilmiştir. Normalde helikopterin yükselmesi için ana pervane palalarının açıları ile (aynı uçaklardaki kanat flapları gibi) oynanması gereklidir. Böylece yükselme sağlanabilinir.

ARTIK YÜKSELMEK İSTİYORUM :

Hiç Training ile vakit kaybetmeyin. ALT-

LONGBOW

G ile grafik çözünürlüğü arttırın. Önce **R** tuşu ile motorları açın. Sonra **1'** den **0'**a kadar rakamlar ile pervanelerin kaldırma gücünü belirleyerek kalkabilirsiniz. Burada **5** tuşu genellikle orta düzeyi yani askıda bulunma konumuna ayarlanmanızı sağlar. **0** tuşu hızlı yükselme **1** tuşu ise hızlı alçalmayı sağlar. Köşeli parantezler (tuşlar Türkçe ise **Ü** ve **Ğ**) sağ ve sol dümeni kullanır. Bu hareket helikopterin konumunu değiştirmeden dönmesini sağlar. Hızınız ne kadar düşükse o kadar iyi dönersiniz. Yüksek hızlarda bu hareketi yapamama durumunuz söz konusu olduğundan üstpervane kontrollerini kullanacaksınız. Zaten ileri (veya geri) gitmek için de bunu kullanacaksınız. Ok tuşlarında ileri ok hızlanmayı geri ok ise yavaşlamayı (ve basmakta direnirseniz) geri geri gitmeyi sağlar. Ancak peşin söyleyeyim, gerisin geriye gidiş çok iyi bir hareket değildir. Sağ ve sol oklar ise aynen uçaklardaki gibi yanlara yatarak doğrultu değiştirmenizi sağlar. Yüksek hızlarda bile.

BİRSÜRÜ GÖSTERGE GÖRÜYORUM:

Eğer AH 64 D Longbow ile uçuyorsanız bir **HUD** görüntüsü ve alt tarafta da iki **CRT** görürsünüz. **HUD** yeşil renkli, ışıklı başlık (uçaklarda gövde üzerindedir) görüntüsüdür. **CRT** ise (Cathode Ray Tube) bildiğimiz bir ekran tipi olup **MFD** olarak kullanılır. **MFD** (Multi Functional Display) pek çok farklı bilgiyi gösterebilir. **M** tuşu iki **CRT'** yi de farklı amaçlar için değiştirir. **Ç** ve **Ö** tuşları (nokta ve virgül tuşları İngilizce klavye için) bu ekranlardaki görüntüleri tek tek değiştirmenizi sağlar. Bunları sıralarsak:

TSD (Taktik durum göstergesi): 90 derece önünüzde gözüken radarın tespit ettiği araçlar ve de bilgisayarda kayıtlı bilgiler (varış noktaları gibi) gösterir. **PG DWN** ile menzili ayarlarsınız. En altta sizin helikopter sembolize edilmiştir. Sizin için tehdit olabilecek araçlar burada diğer helikopterler, Ters üçgenler (uçaklar) ve ters hunilerdir (uçaksavarlar).

RADAR : PG UP ile hava (360 derece) ve yer (90 derece) radarı arasında seçim yaparsınız. Menzil **PG DWN** ile ayarlanır.

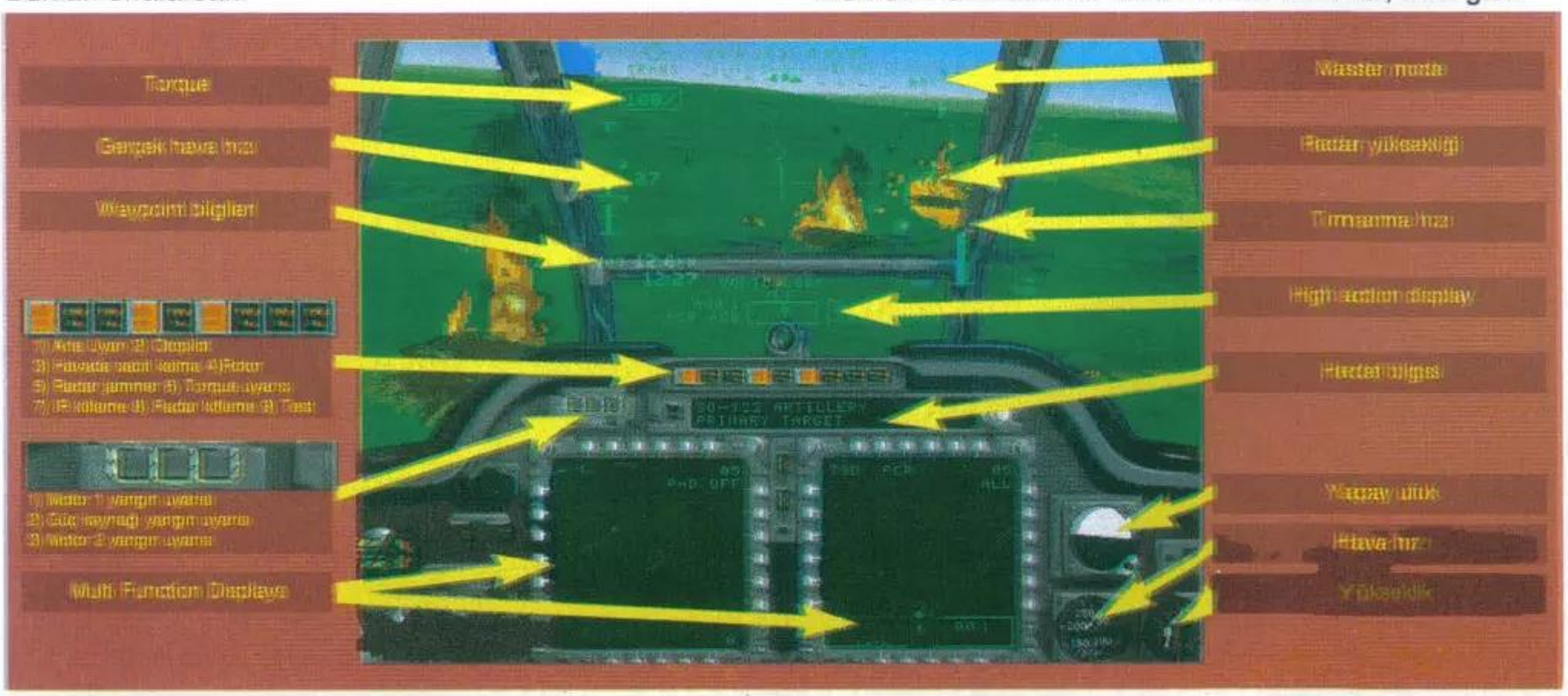
TADS (Hedef belirleme kamerası) : Buradan hedefi kamera ile takip edip kitlenebilirsiniz. **X** ve **Z** tuşları görüntüyü yaklaştırır veya uzaklaştırır. Numerik klavyedeki **8, 6, 2, 4** tuşları kamerayı hareket ettirir. Aynı şeyi imleci bu ekrana etirerek fareniz ile sol düğmeye basarak çekerseniz yapabilirsiniz. Oyun kolu ile yapmak isteyenler **ALT'** a basarak kolu yönlendirecekler.

SİLAHLAR : Hangi silahın seçili olduğunu (silme tuşu değiştirir), emniyeti (**CTRL-M** açar-kapar) görürsünüz.

ASE (tehdit belirleyici): Bu ekranda yer tehditlerinin etrafındaki çemberlerin iç kısmı tehlikeli alanları gösterir. Sizi temsil eden sembole doğru çizilen çizgi tarandığınızı ve size gelen baklavalar da füzeleri gösterir. Mümkün olduğunca alçaktan uçmak çoğu uzun menzilli (geniş çemberli) füzeden korunmanıza yardımcı olabilir. Herhangi bir çember yanıp sönüyorsa bir füze atılmış demektir.

SİSTEM: Hasar durumunu gösterir.

MOTOR: Gereksiz bir ekran. Motor basıncı, ısısı gibi.



KLAVYE ÖRTÜSÜ:
Oyun Tuşları:
Alt-P: Pause
Alt-Q: Görevden Çıkış
Alt-X: DOS'a çıkış
Tab : Time Comprassion
Shift-Tab: Normal Time
Alt-O: Option menüsü
Alt-S: Ses efektleri
Alt-J: Joystick Calibration
Alt-G: Grafik Mode
Alt-Y: Gökyüzü
Alt-D: Dither
Alt-+: Gamma inc.
Alt--: Gamma dec.
Uçuş Kontrol Tuşları
R: Rotor
B: Tekerlek Frenleri
+/-: Yukarı/Aşağı
1-10: Throttle
Ğ-Ü: Sola ve sağa
H: Hover Hold
Shift-C: Force Trim
Shift-D: Coor. Turn
A: Autopilot
Ctrl - Cursor: Hassas Yön
Kokpit Tuşları
Z/X: Zoom In/Out
Shift-1: Nav. Master Mode
Shift-2: Direct Master
Shift-3: Indirect Master
Shift-4: Air to Air Mode
Shift-5: Hover Mode
Shift-6: Bob-up Mode
Shift-7: Transition Mode
Shift-8: Cruise
Alt-I/Ctrl-I: Brighten
Alt-N: Nav. Mode
W: Next waypoint
Shift-W: Prev. waypoint
F1-F10: Dış görünüş
Shift F1-F10: Kokpitsiz
Page Up/Down: Radar Md
Home/Ins: Misile Launch
T: Gelecek hedef
Shift-T: Önceki Hedef
Ctrl-T/ Alt-T: Hedefleri Listeleme.
Y/Shift-Y: Düşman olmayan hedefler
Backspace: Silah değ.
Space: Silah ateşleme
Enter: Cannon
Ctrl-M: Master arm/safe
C: Chaff / I: IR Jammer
J: Radar Jammer
Delete: ASE Ranges
Shift-A: ASE Autopage
L/ Shift-L: Lock/ Relock
Ctrl1-0: Wingman Com.

HUD' de yani filmlerde gördüğünüz helikopter pilotu başlıklarındaki özel gözlükler olan **IHADSS'** da gördükleriniz ise oldukça karmaşık gelebilir. Ancak alıştıkça manzarayı çakıyorsunuz. Sağdaki koca çubuk ve yanındaki ok yerden kısa mesafe yükseklik göstergesi ve yükseliş ivmesini gösterir. Eğer 5 tuşuna bastıysanız ok ortalanır. Bu havada asılı olduğunuzu gösterir. Üstte pusula yönü ve varış noktası göstergesi yer almaktadır. Varış noktaları ince oklarla temsil edilmektedir. Sol üstteki yüzde işaretli rakam motor torkunun oranını gösterir. Soldaki rakam ise hızınındır. Sol altta ise kaçıncı varış noktasına ne kadar mesafe kaldığını gösterir. En altta küme halinde kamera tarayış çerçevesi etrafında bazı bilgiler yeralmaktadır. Sağ üstte hangi silahın seçili olduğu gözükmekte. **MSL** Hellfire füzesi, **RKT** güdümsüz roketler, **ATA** Stinger füzesi demektir. Onun altında genellikle ya **LOAL** ya da **LOBL** yazar. **LOAL** füzeyi attıktan sonra, **LOBL** füzeyi atmadan önce hedefe kitlenme durumunu belirtir. Solda **TADS** veya **FCR** durumlaından hangisinde olduğunuz yazılıdır. **TADS** eski Apachelerdeki hedef belirleme kamerasıdır ve hedefleri tek tek takip edebilmenizi sağlar. Eğer bir Longbow ile uçuyorsanız gayet gereksizdir. **FCR** durumu Longbowlardaki pek çok hedefi takip edebilen radar durumudur. Eğer bunu kullanabiliyorsanız pek çok kolaylığı da kullanabilirsiniz. Mesela saldıracağınız hedefi fareniz ile **TSD** ekranından, hedefi görmeden seçebilmeniz gibi.

PEKİ NASIL SAVAŞACAĞIZ :

Buraya kadar en ekonomik şekliyle nasıl uçulacağını anlatmaya çalıştım. Savaşmak daha kolay. Silme tuşuyla silahları değiştirebilirsiniz. Hellfire füzesi oldukça uzun menzilli bir tanksavar füzesidir. Hedefe kitlendikten sonra boşluk tuşuyla atabilirsiniz. Kitlenme belgesi noktalı olmayan bir dörtgendir. Öncelikli hedefi uzun menzilli uçaksavarlar olmalıdır. Stingerleri her türlü hava hedefine atabilirsiniz. Eğer uçup duran daireler bir hedef üstünde sabit durumda ise kitlenmişsiniz demektir. Güdümsüz roketler ise her hedefe atılabilinir. Bu silah ayarlandığında çıkan büyük **I** işareti saatte 100 milin altındaki hızlarda roketlerin menzillerinin otomatik ayarlanmasını ve hedefi kolay vurabilmenizi sağlar. Bu işaret noktalı değil devamlı hale geldiğinde hedefi tam ortalayıp ateş edin. **S** tuşu ile bir atışta kaç roket atacağınızı ayarlarsınız. Her basışta bu artar. Sekizden sonra da bire geri döner. Eğer uçuşta ustalık kazandıysanız bunu arttırmayın ve tek atışta vurmaya bakın. Cephane kıymetlidir. Ancak size yönelik çok tehlikeli bir tehditin ortadan kaldırılması için kaç roket atasanız atın, önemli değil. Yeter ki **I** işareti hedef üzerinde belirmiş olan artıyı mümkün olduğunca ortalasın. Makineli topunuz kitlendiğiniz hedefe otomatik olarak döner. **RETURN** tuşu bu silahı diğerlerinden bağımsız ateşler. Diğer bütün silahlar, hangisi seçiliyse boşluk tuşuyla ateşlenir. Makineli top binaların haricinde hemen hemen tüm hedeflere karşı çok etkili. Aslında bu bence saçma.

Eğer size karşı bir radar tehditi sözkonusuysa (bir çizgi ile taranıyorsanız) **J** tuşuna bu durumu atlatana kadar tekrar basmamak üzere bir kez basın. Bu radar karıştırıcıdır. Eğer size bir roket geliyorsa hemen **C** tuşuna basarak metal talaşı atın. Ardından **1**'e basarak irtifa kaybedin ve hızlanın. Aslında söylenecek çok şeyler var ama bu oyun için bu kadarlık yerimiz var. Tekrar görüşmek üzere. ☒ Levent Göçer

FIRMA: Electronic Arts (Sim.)
SISTEM: 2 CD - 50MB HARD DISK
8 MB RAM
VGA (R: SVGA)
Minimum PC 486 (R:Pentium)
KARAR: %87

ÜSKÜDAR

MICR PLUS

ÜSKÜDAR

COMPUTER SYSTEMS

PERAKENDE SATIŞ MAĞAZASI

Süper

4X CD - ROM	SÜPER OYUNLARIN
16 BIT SES KARTI	BULUNDUĞU
KOLON + MIKROFON	450 DİSKETLİK
1 ADET CD OYUNU	OYUN CD'LERİ
MONTAJ **99$**	**70$**

- CD'ye Anında Garantili Kayıt
- İnanılmaz Taksitlerle Amiga'lar, Monitörler, PC'ler
- Kablosuz Joystickler ve Mouse'lar
- Bütün Oyunların Resimli Katoloğu

SÜPER CD OYUNLARI

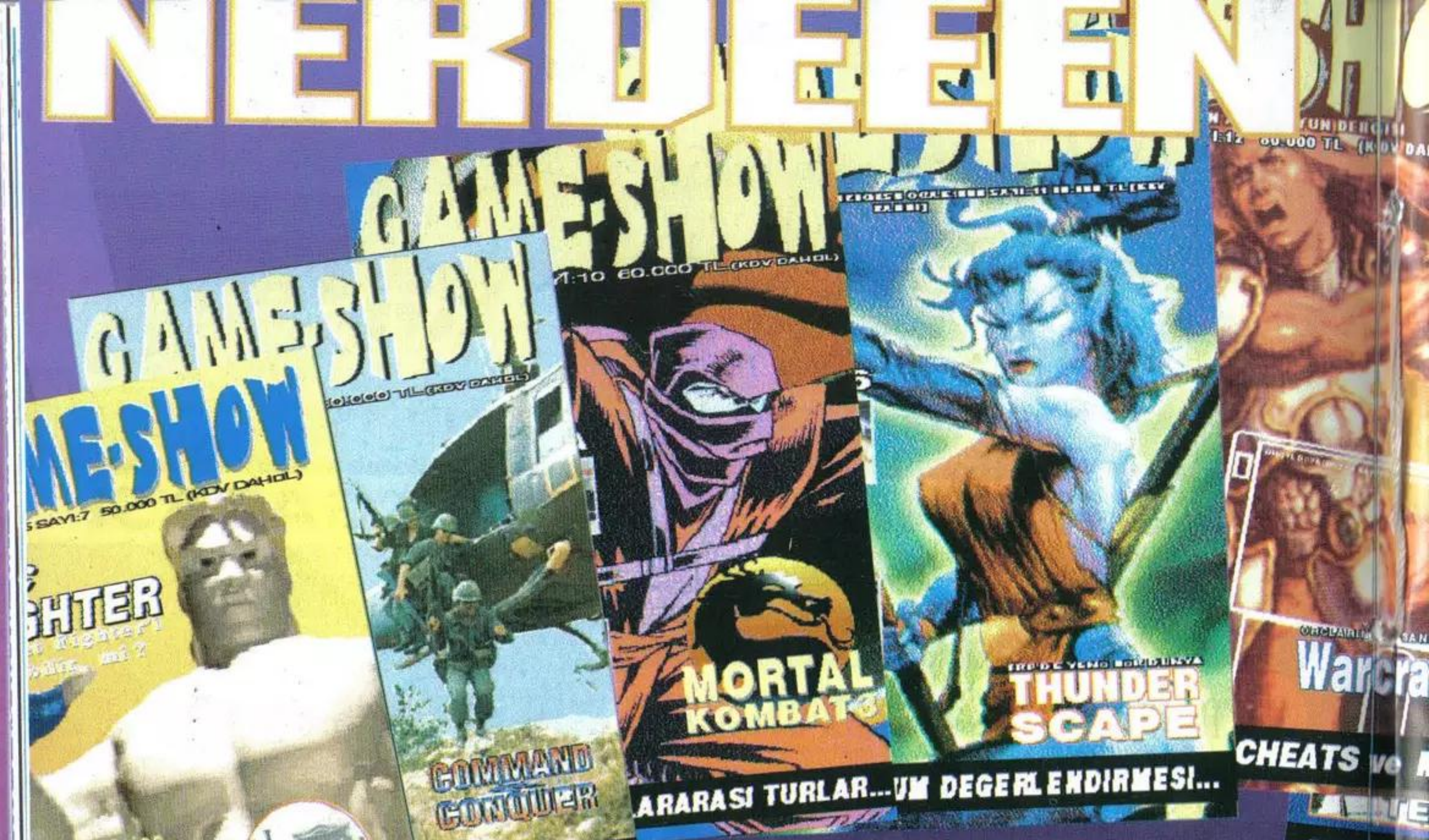
- BAD MOJO
- CIVILITIZATION II
- CONQUEST OF THE NEW WORLD
- CYBERIA II
- D (2 CD)
- DESCENT II
- FAST ATTACK
- SILENT THUNDER
- TRACK ATTACK
- THE NEED FOR SPEED PLUS
- CONGO
- DEADUNE
- EART SIEGEZ
- LOST IN TIME
- REBEL RUNNER
- RETURN FILE
- RIDDLE OF MASTERLU
- TOSHINDEN
- WARCRAFT II EXPANSION SET
- ZORK NEMESIS

Oyun & Program TAMİR & ALIM - SATIM

En Son Çıkan AMİGA - PC CD ROM Oyunları Avrupa ve Amerika ile Aynı Anda Bizde!..

Siparişlerini
Türkiye'nin Her Yerin
24 Saatte Gönderilir

Selamiali Efendi Cad. Eser Çarşısı No: 34
Üsküdar - İST. Tel : 0216. 342 10 10 Fax : 310 72 5



SAYI 1: LION KING, TRANSPORT TYCOON, NASCAR RACING, UNIVERSE, PANZER GENERAL, MORTAL COMBAT
SAYI 2: GUILTY, SUPERFROG, HERETIC, THEME PARK, WARCRAFT, DAWN PATROL
SAYI 3: PIZZA TYCOON, BODY BLOWS, DESCENT, EARTHSIEGE, BC RACERS, DAY OF THE TENTACLE, RISE OF THE TRIAD
SAYI 4: SIM TOWER, JUNGLE STRIKE, STREET FIGHTER2, PLAYER MANAGER3, BUREAU13, LEMMINGS, MASTER OF MAGIC, SAM&MAX, ALONE IN THE DARK3
SAYI 5: XCOM, HIGH SEAS TRADER, LEMMINGS3D, KINGS'S QUEST7, F-15 III, SIMCITY 2000, POWER DRIVE
SAYI 6: INTERRUPT, SLIPSTREAM, TIE FIGHTER, DUNE2, RELENTLESS, COLONIZATION, FULL THROTTLE, SUPER STREET FIGHTER 2
SAYI 7: STRIKER'95, TERMINAL VELOCITY, MATER OF ORION, DARK FORCES, ULTIMATE SOCCER MANAGER, FX FIGHTER, MYST
SAYI 8: SCOTTISH GOLF, PRISONER OF ICE, HI-OCTANE, BIOFORGE, MAGIC CARPET, PLAYER MANAGER2, POLICE QUEST4
SAYI 9: SUPER KARTS, C.A.P., MARIO, MAGIC CARPET2, MICRO MACHINES2, PHANTASMAGORIA, ALONE1, COMMAND & CONQUER, SIMON2
SAYI 10: ABUSE, NEED FOR SPEED, MORTAL KOMBAT3, ALONE2, FATAL RACING, IGOR, STAR TREK, CYBERIA
SAYI 11: REBEL ASSAULT2, HEXEN, FIFA'96, CEASAR2, CHAMPIONSHIP MANAGER2, THE DIG, THE SCROLL, HEROES OF MIGHT & MAGIC, KYRANDIA, THUNDERSCAPE
SAYI 12: ZOOP, WRESTLEMANIA, WARCRAFT, ROADWAR, VIRTUAL POOL, OCEAN TRADER, SHANNARA, DUNE, DESTRUCTION DERBY, SPACE QUEST6, NHL HOCKEY'96
SAYI 13: TEKWAR, ROMANCE4, FRENKESTEIN, ACTUA SOCCER, THIS MEANS WAR, ZONE RAIDERS, CIV-NET, LAURA BOW2, CAPITALIZM, GABRIEL KNIGHT 2
SAYI 14: ULT.MORTAL KOMBAT 3, NBA LIVE 96, EXTREME RACE, I WANT SCREAM, CRUADER, ORION CONS., TERM.FUTURE SHOCK, SWAT, HAND OF FATE
SAYI 15: DUKE 3D, CIVILIZAION2, DESCENT 2, INDYCAR2, TIME GATE, WING COMMANDER 4, MONKEY ISLAND, BATMAN, C&C NEW, DARK EYE

Eski sayılarımızı almak için aşağıda belirttiğimiz hesap numaralarından birine ücretlerini yatırıp, banka makbuzunun bize fax veya mektupla göndermeniz gerekmektedir. Arkadaşlarımız size yardımcı olacaklardır. Sorularınız için dergiye telefon edip 'Serkan Uybaş' ile görüşebilirsiniz.

1- 14. sayılar : 50.000.-
15-16-17 :100.000.-

Işbankası Beşiktaş Şubesi : 1008 - 2420980 (Kamer Bilgisayar adına)
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi : 1068042-1 (Kamer Bilgisayar adına)

NE EYE!!!

SAYI 16: BIGRED RACING, CYNERIA 2, A4 NETWORKS, DEATH GATE, SEGA COMIX ARCADE, CONQUEST OF NEW WORLD, MONKEY ISLAND 2, WORMS, BAD MOJO, D.

SAYI 15: DEDEKTIF FIRTINA, ANCIENT EMPIRES, WITCHAVEN2, SILENT HUNTER, SETTLERS2, CHRONICLES OF SWORD, SIMON THE SORCERER, THUNDERSTRIKE, A.T.F., RAYMAN.

ABONE

12 aylık abone bedeli olan 1.800.000.- TL'yi yandaki kardeş sayfada belirtilen hesaplarından birine yatırıp, makbuzu bize fax veya mektupla gönderin. Aboneliğiniz hemen başlasın. Abone olduğunuz takdirde 5 adet eski sayıyı ücretsiz alabiliyorsunuz.

Ayrıca Cartoon firmasından veya Kamer Bilgisayar'dan Dedektif Fırtına aldığınız takdirde 4 aylık ücretsiz abone oluyorsunuz.

INDIANA JONES & the FATE of ATLANTIS

Bu ayki oyununumuz klasiklerin klasiği, hatta klasik ötesi bir oyun Fate of Atlantis. Bu oyun hakkında daha ne yazılabilirim bilemiyorum çünkü hemen hemen heryerde tam çözüm şeklinde yayınlandı. O yüzden yorum yapmıyorum (zaten klasikler hakkında yorum yapmanın saçma olduğunu söylemiştim çünkü köşenin adı klasikler (Geniş açıklama Simon yazısında)) ama oynarken Lucas'ın şimdi çıkardığı oyunlardan ne kadar üstün olduğunu görmüş birkez daha görmüş oldum (The Dig, The Dig, The Dig....). Eski sistemin verdiği zevk başka hiçbir yerde yok (Text'te var diycem ama çoğunuz anlamıycaksınız). Tabii ki salak puzzle ekranları ve arcade sahneleri bunda da var ama en azından Dig'den daha katlanılabilir. Bu arada çözümü herkesin yaptığı gibi "with" senaryosuyla yazmadım farklı ekranlar ve olaylar olduğu için "fist" senaryosunu çözdüm. Emin, 2000 küsür kelimelik In time yazısından sonra bunu "kısa" yazmamı istediği için hemen çözüme geçiyorum. Bu arada sık sık dövüşeceğimiz için 'F' tuşuna basıp keypad'den dövüşmeyi seçin.

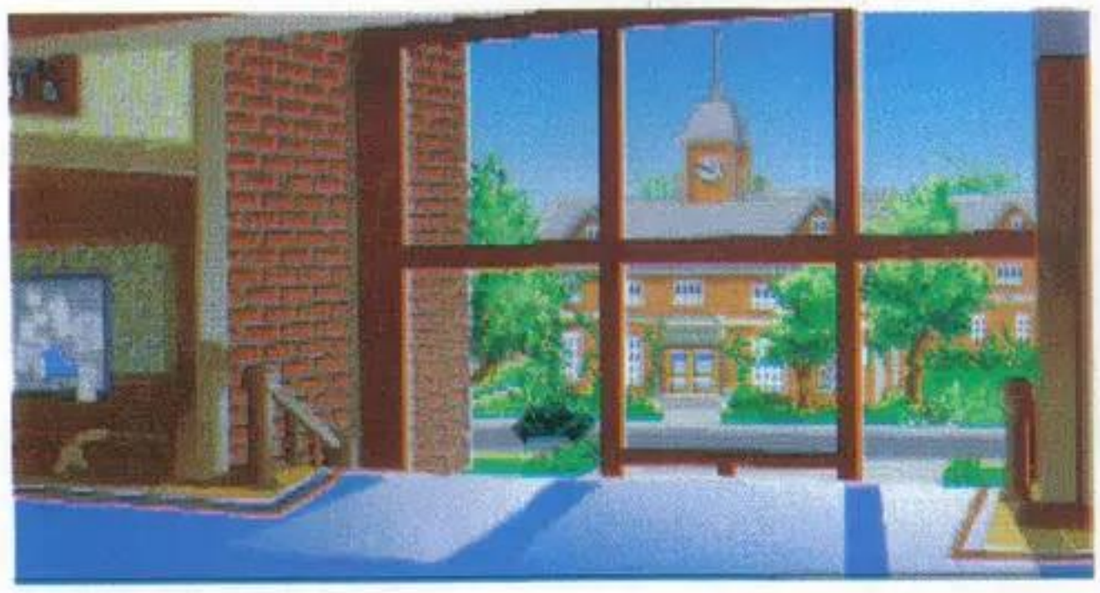
Çözüm:

Demonun çözümünü yazmak çok banal bir olay olduğu için geçiyorum (Sağa sola tıklamaktan başka birşey yapmıyorsunuz zaten). Demodan sonra (alışmışız render'e garip geldi (anılarım canlandı)) sağdan gazeteyi alın. Arka kapıdaki adamla konuşun. İsterseniz kavga çıkarın, kolay bir rakip. İçerde Sophia'yı izleyin. Yanınızdaki adamla konuşup gazeteyi verin. Soldaki kollarla oynayın hayalet hareketlenince düğmeye basın. Demo şeysinden sonra İzlanda'ya geliyorsunuz. Kazı yerinde Heimdall'la (böyle bir oyun vardı) konuşun (3-3-1). Buradan çıkıp Tikal'e gidin. Ormanda hayvanı kamçıyla korkutarak yılanın yanına götürmeye çalışın (Burası tam bir işkence). Sonra yılanın olduğu ağaca tırmanarak karşıya geçin. Sternhart'la konuşun (1-2-2-2-2). Papağanla konuşup kitabın başlığını öğrenin ve söyleyin. Sonra bunu Sternhart'a söyleyin. Tapınakta Sophia'yla konuşun ve Sternhart'ı oylamasını söyleyin. Dışarı çıkıp gaz lambasını alın ve tapınağa dönün. Lambayı açıp duvardaki desenlerde kullanın. Fil dişini bulup alın (desenin üzerinde). Bunu soldaki kafaya takıp itin. Mezardan boncuğu alın. izlanda'ya geri dönün. Heimdall (o zamanlar 386'ım vardı ve çok yavaş çalışmıştı) ölmüş. Duvardaki yılan şekline boncuğu koyun ve alın. Şimdi Azor'a gidin. Şimdi Costa'yı ikna

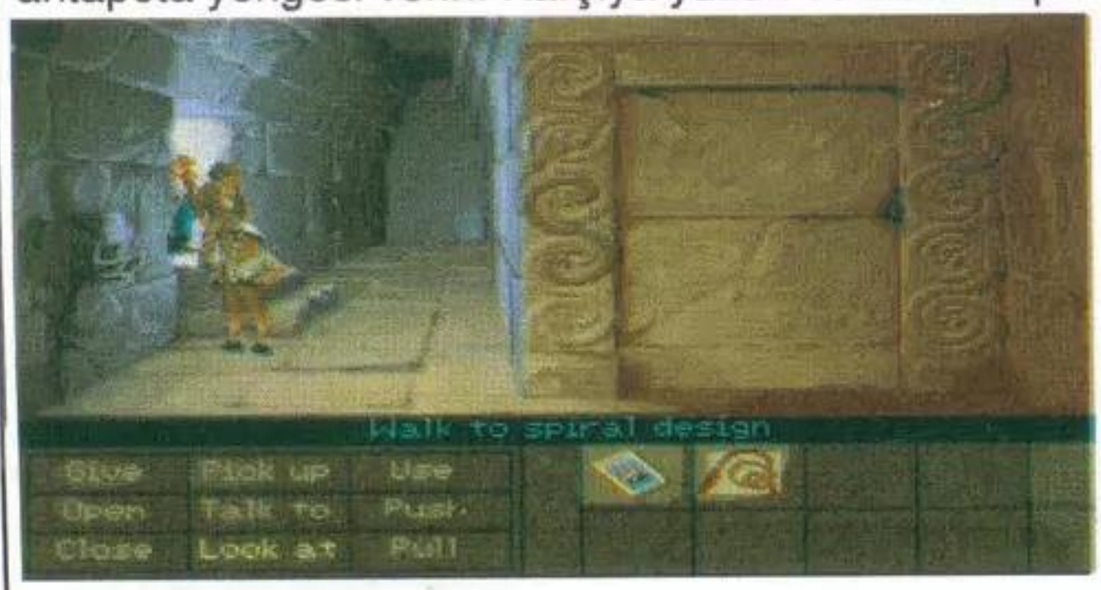
etmemiz gerekiyor. Amacınız Costa'dan Eel Figure karşılığında bilgi almak. Kısaca : Sophia'ya konuşun (1-2-1-4-3-2-1-1), Indy'yle konuşun (1), Costa'yla konuşun (2-3-4-1-1-1). Barnett'e dönüyoruz. İşte oyunun en geyik yeri. Kitabın yeri random bunları sırayla yapın sonunda birinden çıkacak çıkınca ofise dönün (bana hep en sonuncusunda çıkardı). Ofisteki buzluktan mayonez alın. Koleje dönün. Yukarı çıkın. Sıradan sakızı alın. İpe tırmanıp yukarı çıkın. Totemin altına mayonezi sürün. Totemi itin ve yukarı çıkın. Kabı açıp külleri alın. Sağdaki sandığı anahtarla açın buldunuz mu? Hayır? Öyleyse alt kattan okun ucunu alın (rafta). Kazana inin. Kaydırağa sakız yapıştırın. Yukarı tırmanıp balmumu kediyi alın ve kazana atın şimdi çıktı mı? Çıkmadıysa kirli bezi alın ve okun ucuna sarın. Kütüphaneye gidin. Yerdeki kitaplığı okun ucuyla açın. Kitap burada olmalı. Ofise dönünce oyunu save edin çünkü oyunun senaryosunu seçeceksiniz. Vermeniz gereken yanıt "So it will be rough. That's the way I like it" olmalı. Bundan sonra tabularınızı yıkın (!) çünkü herşey farklı gelişecek. Oyun Atlantis'e varınca normale dönüyor.

Path: FIST

Önce Monte Carlo'ya gidin ve gri takım elbiseli Alain Trotther'i bulun ve konuşun (1-2-1-1). Plato's Lost D.'dan bir bölüm soruyor. Sorular random olduğundan save edip deneyerek bulun (ya da kitabı okumayı deneyin!). Size business card veriyor. Taxi'ye binin ve Algiers'a gidin. Hemen store keeper'ı bulun (1-1-3) ve business card'ı verin. Hemen takip etmeye başlayın. Harita ekranında save edin. Sonra kırmızı noktanın nerede kaybolduğuna bakın (kaybolunca Indy konuşur). Sonra load edin ve ondan önce oraya gidip gelmesini bekleyin. Böylece eve girdiğini görmüş olun. Eve girin ve konuşmayı yarıda kesip Nazi'yi dövün. Pole'u alın. Bamboo stick'le yukarıdaki bezi düşürün. Haritaymış! Bakın ve deveye binin. Gördüğünüz gibi insanı canından bezdiren, Amiga'cılara oyunu bıraktıran balon ekranı yok! Nomad kamplarından X'in yerini sorarak bulun. Bu arada sizi yakalayanlarla dövüşün. Dig site'a gelin ve merdivene arkadan dolaşarak gidin. Aşağı inin. Touch little metal thing. Push swich? Işık yandıktan sonra soldaki painting'e bakın. Push Round object. Pick up stone disk. Ship Rib'i alın. Wooden peg'i alın. Ship Rib'le duvarı kırın. Oraya peg'i ve stone disk'i koyun. Plato'nun kitabına göre ayarlayın ve açılan kapıdan girin. Naziyle konuşun, kırbaçla silahını düşürün. Dövüşün ve rope ladder'a tırmanın. İşte balon bölümü ama çok kısa sadece kuzey'deki adaya gidiyoruz. Soldaki path'e girin. Köprüden geçin ve surveyor's inst. alın ve Tall horn'un oraya inin. Odalardan birinde diagram var onu bulun. Buradaki taşları itin 2 tanesinden heykel çıkacak. Bunların üstüne surv. ınst. koyun ve diagrama göre tall horn'a ayarlayın (Soldaki heykeli sol, sağdaki sağa bakacak şekilde). Çıkan X'i Ship Rib'le kazın. Stone disk'i alın ve geldiğiniz yere dönün. Sağda taşları koyup ayarlayın. Kapıdan çıkan askerle dövüşün. İçeri girin 2 tane statue head alın. Kapıdan geçin. Use whip on statue head next room. 3 tane statue head oldu. Bunları soldaki baska bir kapının yanındaki shelf'e koyacaksınız. Burası küçük bir labirent olduğu için yapmanız gerekenleri söylüyorum. Heykelin olduğu odada heykelin kafasına kamçıyla vurun. Panel'e basınca aşağı iniyorsunuz. Buradan staff'i alın. Sağdaki waterfall'a bakın ve zincire tırmanın. Sonra aldığınız staff'le asansörün ağırlığının olduğu odada staff'le cock'u düşürün. Aşağı inip heykelin ağzında staff'i kullanın. Karşıdan gold box'ı alın. Açıp için orc.'ları koyun. Bu arada kapalı bir doorway göreceksiniz. Bunu birkaç kere iterek açın. Uçurumu geçmek için kamçıyı yukarıdaki yere atın. Burada bazı korumaları öldüremiyorsunuz (döverek) sırayla ilk koruma size doğrugelirken slab'in arkasına geçin ve önüne gelince itin. Sonraki koruma için üstündeki yere ulaşın ve hanging cloumb'u itin (Kafasına düşsün). Sonra yanına gelip stalactite'ı alın. Hemen sağdaki kapıdan girin ve boulder'ı ship rib'le itin. Sonra aşağı inin ve adamla dövüşmeden (çok güçlü) yukarı çıkın ve boulder'ı stalactite'la itin. Arnorld ölünce üstüne bakın. Amber Fish aldınız. Aldığınız orc.'ları da kutuya koyup kapatın. Şimdi bunu her ekranda use ederek Sophia'yı arayacaksınız. Sophia'nın yeri random. Ben onu çukurdan kamçıyla kurtarmıştım. Herhalde çukurluk bir yerde çıkar. Onu kurtarıp konuşun ve Atlantis maketine gelin. Plato'ya göre taşları dizip ayarlayın. Açılan kapıdan girin ve pointer'a bakın. Buradan çıkın. Yeni bir yere geliyorsunuz (diğer senaryolarda yok). Soldaki path'e girin ve mountain üzerindeki heryere click'yin birinde terkedilmiş bir kamp buluyorsunuz buradan tire repair alın ve dock'a dönün. Kaptan'la konuşun ve adanın güneyinde 17 mil gitmek istediğinizi söyleyin (bu da random olabilir). Varınca Locker'ı



açın ve tire repair'le suit'i onarın. Use hose with suit. Use suit. Use hoist with Indy. Cup! Sürprizz!!! Hemen save edin ve doğru mağarayı bulun (bildiniz random). Doğru mağaraya girince karanlık bir yere geliyorsunuz. Tahta merdiveni alın ve sağ taraftaki çıkıntıya dayayıp çıkın. Merdiveni almayı unutmayın (sonra o kadar yolu geri dönersiniz (benim gibi)). Tahta kutuyu açıp içindeki metal çubuğu alıp bir boncuk atın. Taşları çarka yerleştirin ve bu sefer tersten ayarlayın. Taşları alıp (merdiveni unutmadınız değil mi? (kötü anı)) buradan çıkın. Önce bütün odaları gezip isimlerini çıkarın. Odalarda yapmanız gerekenlere gelince; diğer odalara girebilmek için duvarlardaki delikleri kullanın. Heykelin olduğu odada merdevene çıkıp kafasını alın. Ortasında boşluk olan odada merdiveni boşluğa koyup karşıya geçin ve heykelin elindeki kabı alın (merdiveni alın (evet, yine!)). Sophia'nın tutulduğu odada heykele Orichalcum atın ve korumayı öldürün (bu odaya 2 giriş var üste olanında yapıyorsunuz). Bunların dışında odalardan bronz tekerlek,bornz çark ve Eel Figure bulmanız gerekiyor. Ayrıca korumalardan birini dövüp sosis almalısınız. Üst yolun sonundan kaburga kemiğini alın. Bunlardan sonra lav odasına gidin. Yere kabı,duvara kafayı koyup kabı doldurun ve kafayı alın. Machine Room'a gidin. Bronz çarkı yerine yerleştirin ve yukarıdaki boşluğa kabı dökün. Böylece Oricharium üretmiş oldunuz. Bunu sıkılana kadar yapın (kabı doldurma ve orc. yapma). Yengeçlarin olduğu odada (ortasında havuz var) tuzak hazırlayın : use gum with rib cage, use (aldığınız herhangi bir yemek (sosis ve ya ekmek)) with rib cage. bunu havuza atın ve yengeci alın. Kapının olduğu odada Eel Figure içine orc. atın ve bunu suya fırlatın. Su gidince heykelin ağzına orc. atın. Soldaki odadan heykel parçasını alın (Sophia'yı kurtaramıyorsunuz). Kanala gidin ve ahtapota yengeci verin. Karşıya yüzün ve sala binip



içine bir orc. atın. Soldan ilerleyin. Kapıları taşları koyarak açıyorsunuz. Kapıyı görünce hemen girin. Dolaptan kolu alın ve kapağı inceleyin ŞEKLİ ÇİZİN. Sala binin yola devam edin diğer kapıdan girin ve işte robot. Burada save edin çünkü gördüğüm bütün versiyonlar burada bozuk. Merak etmeyin nasıl geçileceğini biliyorum. Merdiveni heykele yaslayın. Heykelin içine bakın. Şimdi pointer heryerde INDY yazıyorsa save edin ve oyundan çıkın sonra tekrar yükleyin sorun çözülmüş olmalı. Sonra robot parçalarını yerleştirin (bronz tekerlek ortaya, üzerine parça). Amacınız sağdaki kolu indirmek olduğuna göre şekle bakıp ayarlayın. Sonra ortaya bir orc. atın. Kolu inince zincirleri takın ve kolu kaldırın. CRASH! Yerdeki tahtayı alın ve Sophia'nın yanına gidin. Tahtayı verip konuşun (3-3). Kafesi kaldırın ve tahtayı koymasını söyleyin. Sonra tahtayı alın ve açılan (kırdığınız) kapıdan tapınağa gidin (Sophia'yı takip edin). Nur-Ab-Sal Sophia'yı kontrole alınca kolyesine bakın ve içine orc. atın. Kolyeyi çıkarınca altın kutuya koyup lava atın. Nur-Ab-Sal'ın tarih olmasından sonra sol taraftan sopayı alın. Dev makinayı boncukla çalıştırın ve sopaları kullanarak çalıştırın (tahta ve sopa). Sonra ortadaki slot'a sopayı koyarak durdurun. Aşağı inin. Çok salak bir yere geliyorsunuz. Burası labirent gibi lav basamaklarına ulaşmaya çalışın bu arada duvardaki şekli not edin hayvan kadar şey (Zaten Mert'in dediği gibi 'eşşek değilseniz görürsünüz' (Valla ben yazmadım kesin Emin'dir)). Lav basamakları labirent'ten daha eylenceli (eğlenceli?) bu arada bastığınız yerin önündeki basamak yok oluyor (labirentin eylenceli olduğunu kim söyledi?). Karşıya geçince oyun bitti bitiyor demektir. İçeri girin. Taşları duvardaki şekle göre ayarlayın. Dostlarımız Übermann ve Kerner geliyorlar. Übermann'a 3-2-3-4-3-2-1 diyorsunuz ve oyun bitiyor ama bence save edip değişik şeyler görün.
Kısa olsun demişti 1500 kelime olmuş.
Almadıysanız aln dememe gerek yok herhalde çünkü klasik (Özhan (ebililerimin düşmanı) ve Emre (f2b) beğenmese de (Faniler)). Bu arada Dune 2 Warcraft kavgası artık manasız gelmeye başladı. Sonuçta bizim bir kazancımız olmuyor. Biz ne dersek diyelim paraları firmalar götürüyor. Boşuna stres yapmaya gerek yok. Bu arada Dragon Lance, Forgotten Realms'dan daha iyidir. Praise you Sirrion!

☒Efe 'turtle (öyle)' Mumoğlu

FIRMA: LUCAS FILM (ADVENTURE)

SİSTEM:
6 HD - 10MB HARD DISK
1 MB RAM
VGA
Minimum PC 386

KARAR: %90

GALAXY
BİLGİSAYAR

**Eski Bilgisayarınız sizi üzmeye başladıysa
bize gelin en uygun şartlarda**

CD KAYIT YAPILIR

UPGRADE
edelim.

ORJİNAL VE OEM CD'LER

HER MARKA BİLGİSAYARINIZ TAMİR EDİLİ

PENTIUM 90
**8 Mb Edo Ram 850 MB HD
, 1 MB PCI S3 Trio 64
Ekran Kartı 0.28 NI- LR
Monitor**
744 $

Galaxy Multimedia:
**Pentium 100 16 MB Edo Ram
1.2 GB HDD, 1MB S3 Trio 64,
14" NI-LR Renkli Monitör, 6x
CD Rom, 16 bit Ses Kartı**
951 $

KULLANILMIŞ BİLGİSAYARLARINIZ DEĞERİNDE ALIN

AT YARIŞI TAHMİN PROGRAMLARI • TURİZM PROGRAMLARI
TİCARİ PROGRAMLAR • DÖVİZ TAKİP VE BORSA PROGRAMLA

Adres: Ortabahçe Cad. Bizim Çarşı No:4 Beşiktaş
Tel: 0212 261 5960 İSTANBUL

(Aradığınıza pişman olmayacaksınız)

euro 96 soccer

Her dört yılda bir yapılan Avrupa Futbol Şampiyonası bu yılda gelip geçti. Bunu fırsat bilen Gremlin firması turnuvanın isim hakkını satın alarak Euro 96'yı hazırladı. Ama hemen belirtelim ki oyunumuz CD için hazırlanmış. 20 küsür disketlik versiyonunu da piyasada bulmanız mümkün. Oyunu sorunsuz olarak install ettikten sonra çalıştırın. Karşımıza ilk olarak 3 seçenekli bir menü çıkar, buradan ilk seçenek ile **European Champ.** gerçek oyuna başlayabilir, **Practice Match** ve **Practice Penalty** ile penaltı ve maç alıştırması yapabilir, friendly game ile oyunu iki kişi oynayabilir ve son olarakta oyunu modem veya seri kablo ile bir arkadaşınızla karşılıklı oynayabilirsiniz. İkinci seçenek ile de daha önce kaydettiğiniz bir oyunu yükleyebilirsiniz. Maça geçmeden önce practice match ve practice penalty seçenekleri ile biraz alıştırma yaparak oyuna ısının. **Euro Champ. 96** ikonunu seçerek asıl oyuna geçiyoruz. Buradan sonra çıkan menüler baştaki diğer seçeneklerle hemen hemen aynı olduğundan biz sadece bu seçeneği açıklıyoruz. Şimdi önümüze gelen ekrandan oyunu kaç kişi (1-16 oyuncu) ve hangi ülke ile oynayacağımızı ayarlıyoruz. Bunu seçtikten sonra fixture ekranına gelin burada takımların maç yaptıkları sahalar, grupları ve maç fixturleri gerçek Euro 96'da olduğu gibi ayarlanmıştır. Ama siz bu ayarları **Redraw** seçeneği yeni baştan düzenleyebilirsiniz. Tekrar orjinal haline getirmek için ise default seçeneğini kullanabilirsiniz.
Match setup seçeneğini seçtiğimizde, karşımızı çıkan ekranda maçı yöneten hakemi ve özelliklerini görebiliriz. **Disiplin** o hakemin kırmızı ve sarı kart çıkartma oranını, **vision** ise yine o hakemin maçtaki pozisyonları ne kadar iyi takip edebildiğini gösterir. Ayrıca bu ekranda **Match Lengh** ile maçın süresini

ayarlayabilir, offsides ile offsideları açık kapayabilir, **booking** ile hakemin kart göstermesini engelliyebilir ve **Computer Match** ile de bilgisayar oyuncuları arasındaki maçları seyredip seyretmeyeceğinizi ayarlayabilirsiniz.
Oyuncularla ilgili ayarlamaları ise **Player Setup** dan yapıyoruz. Bu ekranda takımınızda bulunan ilk 11 oyunucuyu görebilirsiniz. **Auto Player** seçeneği takımdaki tüm oyuncuları yönetebilmenizi sağlar. Eğer takımınızdaki futbolculardan sadece birini yönetmek isterseniz, istediğiniz futbolcunun ismini işaretlemeniz yeterli olacaktır. Bütün bu ayarlamalardan sonra oyuna girin. Gördüğünüz gibi oyun grafikleri ve kamera açıları mükemmel derecede hazırlanmış. Sesler ise insanı gerçekten havaya sokuyor. Hatta maç başlamadan önce takımların milli marşları bile çalıyor. Eğer makinanız yavaş ise **F9 - F10** tuşları ile detayları azaltabilirsiniz. Ayrıca ekranı **+/-** tuşları ile büyültüp küçültebiliyorsunuz. Söz tuşlardan açılmışken **1-5** tuşlarını kullanarak kamera açılarını

değiştirebiliyorsunuz (üstten, yandan, izometrik, kale arkasından v.s.) **TAB** tuşuna basacak olursak ekranın sol alt köşesinde oyuncuların yerlerini gösteren ufak bir radar çıkar. **F1** tuşu ile replay yapabiliriz. Bunu seçince karşımıza bir video gelir. Buradan önceden yaptığımız ilginç hareketleri inceleyebiliriz. **F2** tuşu yardımı ile de oyuncu değiştirebiliyoruz. Dikkat ettiyseniz oyun esnasında adamların dibinde bazı şekiller çıkıyor. Örneğin üçgen şekli topun o anda bizde olduğunu gösterir. Eğer bu üçgen yanıp sönüyorsa o an gol pozisyonunda olduğumuzu anlıyoruz. Adamın

dibindeki şekil yuvarlak ise bu sanılanın aksine Levent değil, bizim kontrol ettiğimiz futbolcudur. Oyun esnasında top kontrol ettiğimiz oyuncunun yakınına veya kendisine gelecekse, o zaman bu işaret yanıp sönen bir yuvarlağın etrafında oklar bulunan bir şekle dönüşür. Gol atınca gerek futbolcuların yaptığı hareketler, gerekse dev scoreboard da çıkan animasyonlar gerçek bir maç havası veriyor. Euro 96'ya katılan 16 ülkenin arasında Türkiye'ninde bulunması oyunu almak için iyi bir neden olabilir. Değişik kamera açıları sayesinde oynanabilirlik en üst düzeye çıkarılmış. Sesler ve efektler ise daha öncede söylediğimiz gibi insanı gerçekten havaya sokuyor. Maç esnasında futbolcuların yaptığı hareketler ise gerçek bir maçta yapılan hareketlerden pek farklı değil. Oyunu klavye, joystick ve hatta mouse yardımı ile oynayabiliyoruz. Oyunda futbolcuların topa vuruşları iki şekilde yapılmış. Bir tuş pas, diğer tuş ise şut, üç tunç tas has hoşaf (burayı okuyabilirseniz biraz dinlenin) şeklinde oluyor !!! Eğer CD-Rom'lu bir makineniz varsa ve Euro'96 heyecanını bir kez daha ama bu sefer bilgisayarınızda yaşamayı istiyorsanız bu oyunu mutlaka alın. Kimbilir belkide Türkiye'yi şampiyon bile yapabilirsiniz.

Oyunun açıklaması bu kadar. Şimdi de biz askerdeykene olan olaylara biraz değinelim.

NOT SERKAN: Serkan sonunda yapacağını yaptı ve az kişiden oluşan (bir kişi) kitlesiyle NOT'ı kurdu (N'oldu Olm Taylar). Not Serkan yeni kitlesiyle 6'lı ganyan mafyası kuracağını ve Engin Abla'ya da eylemde bulunacağını açıkladıktan sonra dörtnala Veli'ye doğru uzaklaştı. Son alınan bilgilere göre ise Not Serkan evinde Şamo isminde bir Bengal Kaplanı besliyormuş.

ENGİN ABLA: Son aldığı iş olan NASA bilgisayar ağı projesini yenileme çalışmalarını da eline yüzüne bulaştıran Ablamız, olay hakkında "Ben sadece mavi kabloyu sökmüştüm dedi". Ablamız en son Mars'taki olası canlılardan reklam almaya çalışıyordu.

MAC: Padişahımız, paşamız, kaptan-ı Deryamız, amirimiz, mareşalimiz, fighterımız, Fühlerimiz ve son olarak editörümüz yüce MAC sonunda ülkesine (kısa bir süre için gitmeden görün) döndü. Dergi merkezine geldiğinde ilk olarak Not Serkan ve Engin Ablayı döven MAC 'Ohhh aylardır bu anı bekliyordum' dedi.

MEG: Son dergi satışlarından memnun olmayan MEG, 30 kupona Pentium kampanyasınında promosyon yasağı yüzünden iptal edilmesi üzerine, Not Serkan'ı ve Engin Abla'yı kullanarak Tv'de Edi ve Büdü benzeri bir show hazırlama kararı aldı.

ONUR: Askerliği bitirip teskere aldıktan sonra ilk işi iş aramak oldu. Bilgisayar almayı düşünen ama bir türlü Engin Abla'ya güvenemeyen Onur, Engin Abla'nın işi öğreneceği günü sabırla beklemeye başladı.

Mr.Oz: Hala askerliği devam eden Mr.Oz'un izine gelmesi tüm Kamer ve Game-Show camiasınca coşkuyla kutlandı. Dergiye girer girmez hemen Euro'96 yazısı verilen Mr.Oz, "bilseydim operasyona katılırdım" dedi.

☒Lv.Çvş. Onur ÖZGÜR
☒Tnk.Er. Özgür GÜLTEKİN

Fatih'in aslanları, büyük umutlarla gittikleri Euro'96'dan boylarının ölçüsünü alarak döndüler. Ilk maçtaki hüsranın günah keçisi olarak Alpay gösterildi. Ama yanlış. Bu ve bütün yenilgilerin baş mimarı Hakan Şükür'den başkası değildi. Hakan, bütün Türkiye'ye futbolcularda biraz da beyin bulunması gerektiğini öğretti.

Gül gibi kızın ahı tuttu. Bir insanın duyguları ile oynamanın, masum halkın üzerine araba sürmenin, şaklabanlığının karşılığını kadersizliği ile alıyordu. Portekiz'de de aradığını bulamayan Türkiye HER NEDENSE gol atamıyordu. Tabi bu şanssızlıkta Hakan Şükür'e kesinlikle kabahat bulmuyoruz. (!)

Rezilliklerinin ayıbın örtbas etmek amacıyla son maçlarına çıktılar. Hiç olmazsa bir gol atmak amacıyla sahaya çıktılar. Ama golü kim atacaktı? Hakan Şükür. Peki ne oldu? Bunca senedir daha top stop etmeyi öğrenemeyen, transfer mevsiminde parayı kaldıran Hakan ne yaptı dersiniz ?

FIRMA:	GREMLIN (FUTBOL)
SİSTEM:	1CD - 25 MB HARD DISK 8 MB RAM VGA Minimum PC 486
KARAR:	%90

RIPPER

Bu çok CD'lik oyunu oynayıp sonunu getirebilmek için bir partnıra ihtiyaç duydum. Karın deşen Jack olarak bir çoğumuzun kulaklarına tanıdık gelen bu katilin 2040 yılında, teknolojik cinayetlerini 6 CD'de çözebilmek için zebahlara kadar yanımda çakılacak birisi, bu birisi kim olabilir diye düşündüğümde telefon çaldı. İhsan, hevesli hevesli yeni oyun var mı, diye soruyor ve Ripper için ilk ve tek yardımcım olmayı kabul ediyordu. Oyunda 3 saatlik full-ekran, full-hareketli film parçalarının olması, Blue Oyster Cult grubunun oyunun müziklerini yapmış olması, 35 farklı interaktif bulmacanın çözülmeyi beklemesi İhsan'ı pek ilgilendirmiyordu. Ama oyunun 4 değişik sonu olduğu ve her seferinde katilin başka biri olacağı içimizde "adventure" canavarını uyandırıyordu. Usta maceracılar bilirler ve söyleyeceklerimi aşağılayıcı bulabilirler ama ben yine de bir kez yinelemek istiyorum: Karşılaştığınız herkesle tüm konuşmalarını dibine kadar yapın. Haritada gördüğünüz her yere gidin. Yeni bir yere girdiğinizde etrafınızı dikkatlice dolaşın. Her adımınızda yeni yönlere gidebileceğinizi unutmayın. Büyüteç ikonu ile yakaladığınız objeler önem ihtiva ediyor demektir, dikkatli olun. Konuyu takip etmeye çalışın, oyunun sonunda Ripper'ın (katilin) kim olduğunu anlamak durumundasınız. Her karşılaştığınız sayıyı laptop'unuza not edin. Bulmacaları çözmek için bu sayılara ve konuşmalarda büyük ihtimalle dinlemediğiniz satırlarda geçen parolalara çok büyük ihtiyaç duyacaksınız. O kadar parayı bastırıp bu oyunu aldıysanız bizim tam çözümümüzü yalnızca takıldığınız yerlerde kullanın ve nerede hata yaptığınızı anlayarak bir daha aynı hatayı tekrarlamayın. Bu arada kapı çalıyor: İhsan.

Mert: Eee, abi ben girişi yaptım, oyunu install da ettim.. İstersen başlayalım.

İhsan: Koçum ben başladım bile. Bir cinayetle oyuna girdik. Magnotta, polis şefi ve öteki önemsiz adamla konuştum. Bilgisayara bir göz attım. Salak polisin yere düşürdüğü (bilerek fırlatmış olabilir) fincana zoom yaptım.

M:Ekranın üstünden bilgisayarımıza, bundan sonra onu kısaca WAC diye tanımlayacağım, sen anlarsın artık, gir de fincana yakından bakalım. İ:Bu kırık parçaları kesinlikle birleştirmemiz lazım. M:Zor iş ama oldu galiba. İ:Üstündeki yazıyı okuyabildik şimdik. M:Polis istasyonundan işe başlayalım. İçerdeki görevli ve Magnotta ile konuşsak, İ:Polis şefine bundan sonra kıl diyelim çünkü herife kıl oldum. M:Kılın masasının üzerindeki 2 raporu gözden kaçırmayalım. İ:İçerlerde bir yerlerde başka kıl bir herif daha var. Ne kadar konuştuysam da delilleri göstermiyo. M:Tamam devam edelim ve TC'ye (Yanlış anlaşılmasın Tribecca Center) gidelim. İ:Soldaki karıyı görmedin mi

Flaş Haber: Engin Abla yine kayboldu.

GameShow dergisi bir gün içerisinde bir iyi, bir de kötü haber ile çalkalanmıştı. İyi haber MAC'in Almanya'dan gelmesiydi. Geldikten bir kaç saat sonra Engin Abla kaybolmuştu. MEG'den acı haberi alan Mert nedense herkesten çok üzüldü. 'Ben onu bulurum' diyerek dışarı çıktı. Engin Abla'nın zenci meraklısı olduğunu bilen Mert ilk olarak Bronx'daki zencilerle konuşmaya başladı. Bir zenci 'O'nun buralara sık sık geldiğini ama çoktandır ortalıkta gözükmediğini' söyledi. Buradan eli boş dönen genç ve yakışıklı Mert üzüntülü bir şekilde Engin Abla'nın eski sevgilisine gitti. Eski sevgili 'Keşke gelse de öpsem, onun güzel yanaklarını' dedi. Adamın göz bebeklerindeki hasreti hisseden Mert ondan şüphelenmekten vazgeçti. Belki yaşanmış günahların üzerine sünger çekip manastıra kapanmıştır diye kilisedeki papazı ziyaret etti. Papaz'ın 'böyle ayıp birisini tabii ki tanımıyorum' demesiyle onu kovması bir anda oldu. Engin Abla'nın olabileceği yer hakkındaki bütün masum umutları suya düşen Mert son çare olarak yaptığı işi, daha profesyonelce yapabileceği en uygun yere gitti. Oradaki güzel bayana son zamanlarda düşen yeni ürün olup olmadığını sordu. O da 'şu sıralarda bu işleri yapan insanların genellikle klip çevirdiğini, buralara pek uğramadığını' üzülerek söyledi. Oradan eli boş dönen Mert çaresiz eve döndü. Döndüğünde Engin Abla'nın cansız bedeniyle karşılaştı. Şok olan Mert yerdeki birkaç mark, birkaç CD ve lahmacunları görür görmez şok oldu ve olan biteni çözmekte hiç gecikmedi ama Engin Abla'nın nasıl oldu da hazırlıksız yakalandığını anlayamadı. Sonra üzerindeki çelik sütyeni görünce rahatladı.

oğlum. Konuş bakalım. M:Ben asansörle önce yukarı çıkıyorum. Lab.'da Dr. Burton ve Dr. Cable ile konuşuyorum. Bu katta kilitli bir oda daha var ama şimdilik açamadım. İ:Alt kattaki morga da git ve Farley ile konuş ve cesetlere bir göz at bakalım. M:Daha önce hazır lab.'dayken şu ekrandaki görüntüye.. İ:Ripper'ın yarım yamalak görüntüsü, vay be... M:Ve klavyeye bir göz atalım. İ:Newsroom, bizim merkez sanırım. Patron, Ben'in odası da burada. M:Bi konuş bakalım patronla. İ:Bak, masamızda Catherine'den bir not var. Başına birşeyler gelebileceğini tahmin ediyormuş. M:Cat'in masasındaki teknoloji harikası adres defterini gördün mü. İ:Gördüm tabi. Sen beni ne zannettin. Bak, masamdan Cyberspace olayına daldım. Virtual Herald'da gazeteler var. M:Kütüphaneye girelim ve numaralarla dolu listeyi alalım. İ:Görevli numara falan diye geveliyo, ilk bulmaca ile karşılaştık galiba. M:Numarayı çözelim. Mmmm, HC2021R olmasın. İ:Bravo devam. Cat'in dairesine gidelim. M:Etrafı iyice araştırdıysan J.Dorsett ismini, doğum günü kartını ve taşları gördün. İ:Bu taşlarda bir iş var ama. Bir de şu yıldız haritasını tam çözemedim ama... M:Oğlum kartın üzerindeki doğum tarihine dikkat ettiysen Cat.'in "Pisces" burcundan olduğunu, bu burcun yıldız şekillerinin de haritada gözüktüğünü ve... İ:Tamam, taşları "Pisces" burcunun şekli gibi dizdim. M:Nasıl dizdin lan, şekilden hiçbirşey anlaşılmıyor. İ:Sıra1 kolon3; sıra2 kolon1; sıra3 kolon 4 ve 8; sıra4 kolon6; sıra5 kolon2 ve 9; sıra6 kolon4; sıra7 kolon7 ve 9, sıra8 kolon5 şeklinde. M:Bravo, hemen ışığın düştüğü yerdeki kitaplara da bir göz at ve buradan hemen Soap. Beatty's.. İ:Adamla konuştum, dönerken gözüme ilişen dergiden WAC'a bişeyler kopyaladım. M:O zaman Wofford Cottage'ın evine gidelim. İ:Yaşlıyı ürkütmeden konuşmak lazım. Mert, bu evde garip şeyler var oğlum. M:Yettim gayri. Önce üst kattaki odadan başlayalım. Merdivenlerden çıkarken plakadaki sayıları (2X255127.5) not ettin herhalde.Odadaki saat 2:35. Değil mi? Bu kasa puzzle'ı ne iş acaba? İ:2x255127.5=510255, 5-10-25-5'lik demir paraları sırası ile yollarsan kasa açılacak, vakum tübü1. M:Bravo, aşağı kattaki üç saattin sırrı da şöyle galiba: USA saati 2:35 ise, Mısır saati 2+7=9PM:35 ve Alman duvar saati de 2+6=8:35'I gösterecekki tüp2. İ:Üçüncü bulmacada da topu 3 hamlede sağ altta göndermemiz gerekiyor. Birinci ve dördüncü tuşlar basılı, diğerleri basılmamış olmalı. Tüp3. M:Bu tüpleri yaşlının yanında sağa dönünce karşımıza çıkan tüplerin oraya yerleştirmeyeceksek kafamı keserim. İ:Power'a basalım ve yanmayanlarla üç tübü de değiştirelim. M:Yine power'a basalımki herifin bilgisayarı çalışsın. İ:"Vulcan", kesin Wofford'un şifresidir, oğlum. M:Hemen cyber olayına girelim ve Wooford'un yerine girelim. İ:Bak bak, herif şehrin bir modelini yapmış. M:Ben buradan tırstım, Cat.'in yeri de varmış ama şifre ne acaba? İ:Cat. en çok astronomi ile ilgilendiğine göre "horoscope" olmasın?! M:Yok ya bi de shoot-em olayı haa. İ:Sıkıcı geliyorsa savaşın başında "arcade" yaz, geç gidelim. M:Cat.'in yerinde herşeyi inceledin di'mi? İ:Evet, günlüğünü de aldım ama şu anda şifresi çözülmemiş, bi bok anlaşılmıyor. Cafe Duchamps'a hiç gitmedik, biz. M:Orada Gambit'le ve barmenle de konuşmadık, bira da içmedik. İ:Bu bira iyi geldi susamıştım. M:Anladık anladık, evsahibiyiz diye bizi sıkıştırıyorsun. Ben bakkaldan cola almaya gidiyorum. Sen önce save sonra devam et. (Bir süre sonra) İ: Mert, sen yokken, Eddie'nin evine gittim. Orada Twig'le konuştum. Sonra bizim gazeteye uğrayıp patrona biraz takıldım. Cyber'da Eddie'nin de yeri varmış. Twig'den duyduğum kadarı ile "circus maximus" ile oraya da giridim. Eddie, çok şakacı bi herif, benle biraz eğlendi, arcade bölümü ile beni test etti: Eğer kötü adamları (genelde yeşil ve silahlı oluyorlar) iyilerden daha fazla sayıda öldürmeseydim sonumuz ne olurdu bilmiyorum. Sonra da gerçek evinde arka odada Eddie ile biraz muhabbet ettik. M:Ooo, bu arada ACTII olmuş. İyi iyi. Bu kadar ilerlemeden sonra TC'ye gidip, Dr.Burton ve Eddie ile konuşalım. İ:Oğlum, güzel sekreteri unutma. M:Cat.'in yanındaki bilgisayardan Cat.'in beynine ulaştım, bak. İ:Ama Ripper'la ilgili daha fazla bilgili olmamız gerekiyor. M:O zaman, morga gidelim, Farley işten atılmış, Bob'la konuştum da. İ:Ben de şimdi polis istasyonuna doğru gidiyorum. Brannon ile konuşalım. Kıl herifin bıraktıklarına da bir göz atsak, şu kart işimize yarayacaktır mesela. M:Bak asansörün arkasındaki holden ilerliyebiliyoruz. Sağdaki kapıdan gir, içerdeki düğmeye basarsan kıl herifin sanıkları nasıl sorguladığını göreceğiz. İ:Yalnız burası çok önemli, kıl herifin iki ayrı sanığı sorguladığını ikişer kez görmeliyiz yoksa bir eksiklik oluyo. Bunun içinde kapıdan girip çıkmak gerekebilir. M:OK, koçum. Şimdi bu odanın tam karşısındaki odaya girip, dosyalara bakalım. İ:Kıl herifin kartının işe yarayacağı kesindi. Kılın dosyası da amma kabarıkmış. M:Dosyadaki "Slayer" (bu şifre başka her oyun için değişik olabilir, örneğin "Scorpio" gibi) dikkatini çekmiştir. Cat. ile ilgili bir şey olduğuna göre Cat.'in dairesine gidelim. Dosyadaki şifre Cat.'in WAC'ımızdaki şifreli günlüğü için geçerli imiş. İ:Cat.'in dairesindeki kitabada ulaşabiliriz belki. M:Evet, Cat.'in günlüğünde üçüncü paragraftaki sayılara dikkat ettim:1-5-5-3-6-2 idi. Kitabın üzerindeki düğmelere, en tepedeki bir olarak ve saat yönünde bu tuşlara bastık mı. İ:Ben derim ki aldığımız diski, Cat.'in bilgisayarına sokuşturalım. Mert, matematikçiyim diye geçinirsin. Nedir lan bu 46X2/7INV=5 ? M:Hemen gazeteye gidelim. Cat.'in masasındaki hesap makinesinde bu tuşlara dokunduk mu, iki adet kayıt aracı, göz ve etiket. İ:Etiketi kıl herifin odasındaki purolara koyalım, gözü de TC'de ikinci kattaki kapalı odada - doktorun odası olması muhtemel- kafatasının üzerindeki gözle değiştirelim. De nasıl gireceğiz o odaya? M:Güzel sekretere bi bakalım, doktorun kartını masasında bulabiliriz. İ:Doktorun odasına girmişken etrafa iyice göz attın değil mi? M:Masada ve kütüphanede ilginç şeyler var, notlarımı aldım. M:O zaman doktorla gym'de konuşmanın sırasıdır. İ:Görevli bayanla muhabbetten sonra soldaki bilgisayarda bir şeyler karıştırdığını gördüm. İlginç şeyler var mı bari? M:Yok yok, hadi üniversiteye

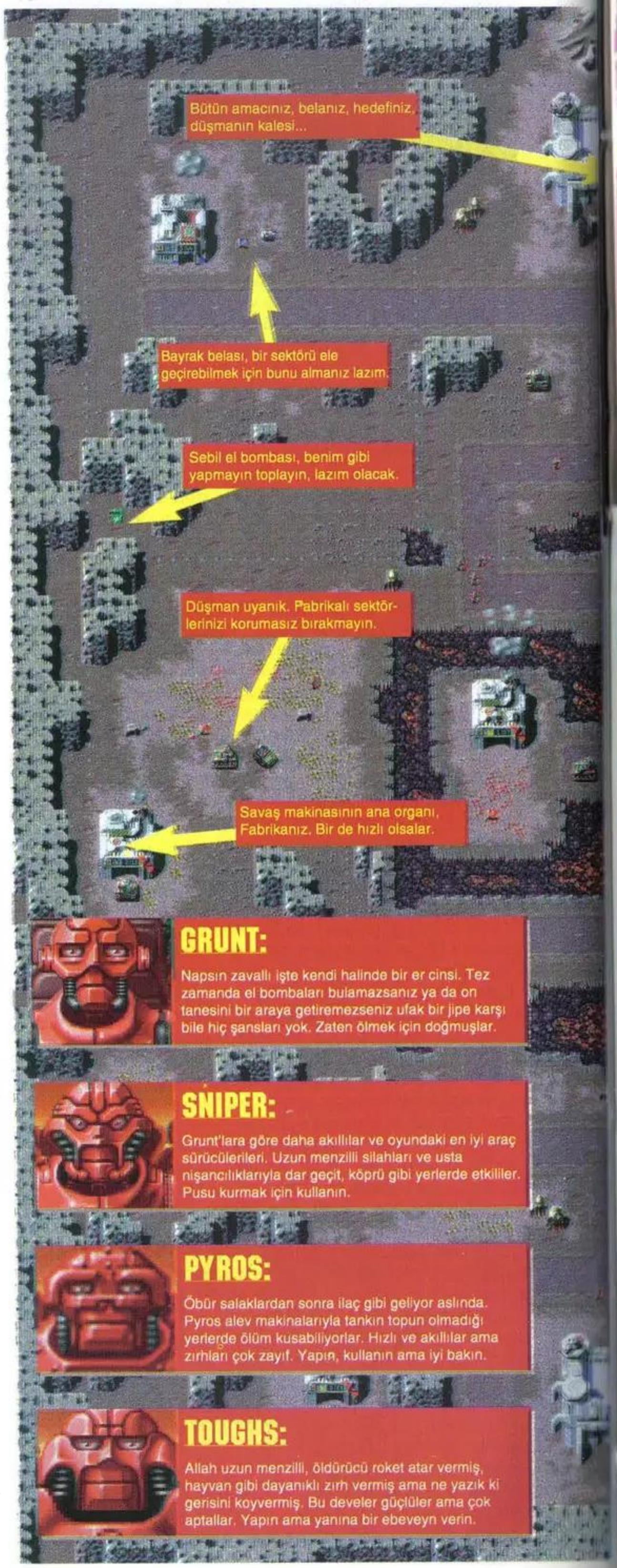
gidelim, işler karışıyor. İ:ilerki odada prof. Bech ile de amma gevezelik ettin. M:Oğlum, kıl herif, Eddie ve doktor üniversitede iken web Runners deyu bir grup kurmuşlar falan filan. İ:Falan filan ne be? M: Koridordaki levhadan buluştukları yeri öğreneceğiz. İlanları en alt boşluğa doğru sıra ile dizmeliyiz ki... İ:Şöyle bir cümle okuyabilelim:"WEB RUNNERS THE NEW ADDRESS AT A FORMER WAREHOUSE CONVERTED TO A LOFT APARTMENT ON GRAMMERCY STREET ALL THIS MONTH". M:Bravo da ilanların altındaki sayılarıdaben not ettim:4-50-14-42-86. Web'lerin yerinin girişinde bu kodu kullanacağız, sanırım. İ: Sen Kashi denen kızla konuşurken ben de duvardaki resimlere bakıyorum. Resimde "anachrony station" yazıyo! M:Hemen gazeteye gidip patronla konuşmamız ve cyber olayına girip Web'lerin cyber'daki yerine gitmemiz lazım. Ulan şifre ne acaba? İ:"Anachrony station"! M:Yine bir bulmaca. İ:Ben bunu halledebilirim. M:Uğraşmak istemiyorsan "zztop" yazalım, geçelim. İ:Güzel, ekranlara tek tek bakalım. Web üyeleri hakkında bilgiler, çok güzel. M:WAC'ımızdan bir haber var. Hemen Web'lerin yerine gidelim, Ripper bir cinayet daha işlemiş. İ:Gym'de doktorla, evinde Eddie ile ve polis istasyonunda kılla ve Brannon ile konuşup, TC'ye zıplayalım. M:Şimdi morga gidip cesedi bulmayı umalım. Ceset yok. Bob'la konuştun mu? İ:Evet, bilgisayarı onarmamız lazım. M:Bak ben elektronik mühendisiyim, bi de WAC'ımızda yazıyo: Birinci Sıra:XDD37916EPER9RJ, XD773966PETE9RJ. İkinci Sıra:XDD73912PETE9RJ, XD773956PEET9RJ, XDD37916PEET99J, XD773959PEET9RJ, XDD73912EPER9RJ. Üçüncü Sıra:XDD73912EPER18J, XD773959PETE9RJ, XDD73912PEET9RJ, XD773956PELT9RJ, XDD37916PETE18J. Dördüncü Sıra:XDD37916EPER18J, XD773959KOH18J. Beşinci Sıra:XD778959KOH18J, XD773956PETE9RJ. İ:OHA, amma zor işmiş. Eğer her oyunda bu sıra değişik oluyorsa okuyucularımızın işi bayağı zor demektir. M:Girişin hemen yanındaki kapıdan girebiliriz. İçerde bir kapı daha var ama kilidi sese duyarlı. Doktorun sesini bi şekilde elde etmeliyiz. İ:Odasına yerleştirdiğimiz gözü alalım ve Soap Betty'ye danışalım. Cat.'in günlüğü biraz daha çözüldü, yararlanabiliriz. Cyber'daki kütüphanedeki görevliden ses editörü alalım. M:Artık kayıtlı sesi dinleyebiliriz. QUANTIZE yaptıktan sonra konuşmanın belli bölümlerini seçip aşağıdaki boşluğa kopyalayacağız ve "This is Dr. Burton. Open up" cümlesini oluşturacağız. İ:Mert, yalnız eğer ses bölümleri arasında boşluk olursa kilidi açamayacağız ona göre. M:Bide bu işleri sese duyarlı kilide zum yaptıktan sonra halletmeliyiz ki kapı açılsın. İ:İçerdeki cesede bakıp, deney odasına girelim. Şu maymunda bir gariplik var. M:Bak kafesin yanındaki aygıttan şu düğmeleri ayarlayacağız sanırım. İ:Tamam, ilkini 1/4; ikincisini 3/4 ve en sağdakini de 1/2 kadar aşağı itince bu maymun konuşuyo. M:bu cümleyi duymadan bu bulmacayı çözmüş sayılmıyoruz: "She can kill others like me without touching them in cyberspace.". İ:Demek Bay Ripper, cinayetlerini cyber olayı ile hallediyor. Bu arada Cat.'in günlüğüne de bir göz atsak iyi olur. M:Hemen cyber olayına girelim. Eddie'nin yerine girip, şifre "Leather Apron", etrafı karıştıralım. İ:Yüz bulmacası da bayağı sıkı imiş. M:Eğer hemen geçmek istiyorsan "headache" yaz. İ:Bir kitap ve iki mektubu gördün mü? M:Evet, şimdi de gym'de doktorla konuşalım. İhsan bişey soracağım, doktorun odasından aldığın gözü yine yerine koydun mu? M:Şimdi koyuyorum. Sen de bu arada polis istasyonunda Magnotta ve Lou ile konuş. Ben şimdi geliyorum. İ:TC'ye gidelim, Cat.'in beyni ile konuşalım, Dr. Cable ile de konuşmamız lazım. M:Eğer bu doktor ortalarda gözükmüyorsa dışarı çıkıp içeri girelim. İ:Ripper'ın resminin son hali gördün mü? M:Evet, bu iş "No Way Out" filmine benzemeye başladı. Sıkı filimdi ama. İ:Bırak şimdi bu benzetmeleri de Eddie ile konuşalım. M:WAC'dan mesaj geliyor. Hemen cafe'ye gidelim. İ:Ulan herif gözümüzün önünde parçalandı gitti. ACTIII başlıyooooo. M:Oyunun bundan sonrası 4 değişik senaryo için farklı şekilde gelişecek. Tabi temel şeyler değişmeyecek ama bazı ayrıntılar farklı olacak. Bu arada her senaryo için katil ayrı birisi çıkacak ve biz oyunun sonunda katili anlamak zorundayız, yoksa bunca çabaya yazık olacak. İ:Eee, biz n'apacağız şimdi. M:Hangi senaryoda olduğumuzu anladıktan sonra değişik senaryolar için hangi ayrıntıların değişeceğini not edeceğiz, böylece her ihtimal için de oyunu bitirebileceklere yardım etmiş olacağız. İ:Hadi bakalım. M:Mesela, polis istasyonunda Lou ile konuşalım. Eğer Senaryo 4'teysek bize bıçaktaki izlerden (prints on knife) bahsedecek. İ:Tamam, biz S4'te değiliz. Kıl herifle konuşalım. M:Aksini söylemiyorsak herkes bizi takip etmeli (bunu izlere söyledim sevgili Ripper okuyucuları!), eğer kıl bize Ripper olarak Eddie'nin resmini verirse S3 demektir, yoksa Eddie'nin odasına gidip Eddie İle konuşmak lazım. Eddie bize Ripper olarak kıl herifin resmini verirse S2'deyiz. İ:Bak Eddie bize bahsi geçen resmi verdi. Demek biz S2'deyiz. M:Eğer herif resimde vermiyorsa S1 demektir. İ:Tamam, devam. Kılın evine gidelim. Salak herifin şifresi de sol taraftaki sayılardan çözülebiliyor. Tüm sayıları en sağdaki sayıya böldük mü şifreyi bulduk demektir. M:Demek ki şifre bizde, 226481, ikinci tuşa iki kere, altıncıya, dördüncüye, sekizinci tuşa ve ilk tuşa bir kez bastık mı içerdeyiz ve etrafı araştırabiliriz. İ:Masanın üzerinde Cat.'in WAC'ı var, hemen bilgi transferi yaptım. Ve WAC'ımdan okudum. İşler çözülüyor. M:Gazeteye gidip patronla konuşalım. Ve cyber olayına girelim. Wofford'un yerine girip Hamilton W. ile konuşalım. İ:Oğlum, silahlardan ve bunların şifrelerinden falan bahsediyor iyi dinleyelim. M:Sus da dinleyelim, amma konuştun be. Önce weapon-one'a gidelim, şifresi "PEGASUS", satranç nevi bir oyunla karşı karşıyayız, büyükler küçükleri yutar prensibine uygun oynanıyor galiba ama biz "ASPIRIN" yazarak bu bulmacadan kurtulabildik. İlk silahı aldık. İ:Weapon-two için Şifre "ORESTES", arcade bölümünü geçmek için "ARCADE" yazıverin. İkinci silah da tamam. M:Weapon-three için şifre "ODYSSEUS" ve yine bir arcade bölümü. Yine "ARCADE" yazarak burayı da geçip üçüncü silahı da alabiliriz. İ:Hemen, Virtual Herald'daki gazetelere ve tarihlerine bir göz atalım. Bi de Gambit'in bahsettiği gibi Eddie'nin yerine

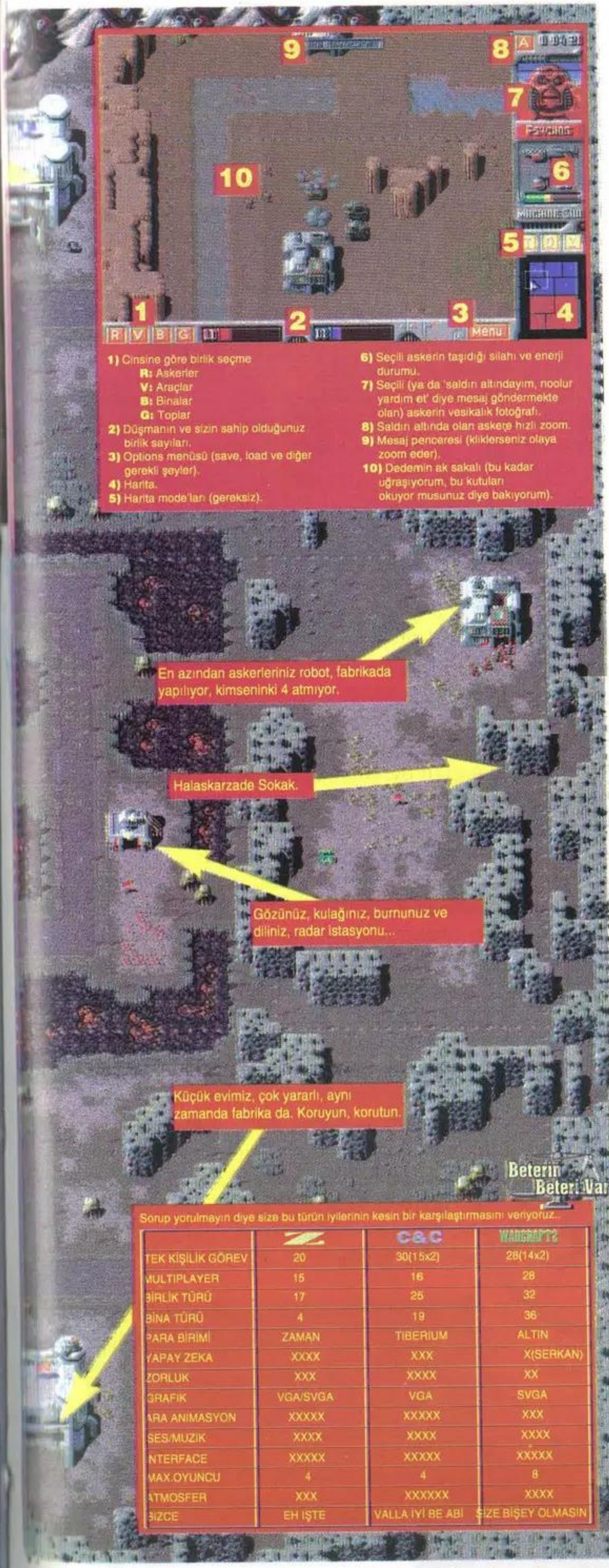
girip iki kez solda yeni bir kitap keşfedelim. Kitabın arka sayfalarında yeni bir bulmaca var. İlk sayfadaki cümleleri okuyarak sağ taraftaki kitap isimlerini doğru sıra ile sol tarafa dizmeliyiz. M:Yani mektupta kullanılan harflere bakarak değil mi? İ:Evet, bi kağıt kalem versene Mert. (İki saat sonra...) Mert, uyan uyan buldum. M:Senin iki saatte bulduğun bu çözümü dergide küt diye yazıp okuyuculara kıyak geçmenin alemi ne ki. Onlarda kafalarını patlatsınlar bulsunlar bence. Bu bulmacanın çözümünü açıklamıyoruz diyelim mi? İ:Ne adi herifsin. Magnotta'yı geçtin vesselam, sanki bulmacayı kendi çözmüş gibi. Ben en üstten başlayarak kitap isimlerinin ilk iki kelimesini yazarak çözümü söylüyorum abicim:1)The VR-Living... 2)The Open Road... 3)Epileptic Reactions... 4)The Neo New... 5)Earn Thousands... 6)The Duchess... 7)Virtual Fly... 8)Phoenix: Phact... 9)Short Excursions... 10)Topical Agents... 11)Deficit Spending... 12)Van Gogh... 13)Keep Sharp... 14)Rabbi T.S... şeklinde. M:Sen de amma yufka yüreklisin. Haaa, bi de İhsan söylemeyi unutmuşum "SPONGE" yazsaydın iki saat uğraşmana gerek kalmayacaktı. Keh keh... İ:Sonra da kitabın diğer sayfalarını inceledin ve cyber olayından çıkıp WAC'imize kopyalanan teybi sonuna dek dinledim. Soap ile konuşmaya gittim. Ordan Cat.'in yanına gidip Bud ile konuştum. Sağdaki bilgisayara Ripper'ın cinayetleri işlediği tarihleri sırası ile teker teker girdim: 11-19, 11-20, 11-21. M:Atma, cinayetlerin tarihleri 16, 17, 18 ve 19 kasım değil miydi? İ:Evet ama bilgisayar bu tarihleri kabul ediyor ve Cat.'in beyin sinyalleri bu tarihlere karşı duyarlı. M:Bu durumu Bud'a sorsaydın. İ:Sordum tabi. (Bud ile konuşma değişik S'lere göre farklı olabilir, önemli değildir) Şimdi ne yapsak? M:Cat.'in beynine girip biraz muhabbet edelim. Çıkıp, Panfinancial'a gidelim. Girişteki heriften gerekli bilgiyi alalım, Cat.'in kasası 759'imiş. Sola kasanın yanına gidelim ve 759 no'lu kasaya şifreyi girelim. İ:Şifreyi bilmiyorsun değil mi?Cat.'in masasındaki adres albümünde yazıyordu galiba 185621 idi. M:Güzel, içinden Wac'a birşeyler kaydedip bakalım. Berman... Cyber'da bunla ilgili bişeyler vardı sanki. İ:Hemen işyerimizden cyber'a oradada Berman'a girelim. şifre "berman4". Bu bulmaca ne yahu? M:Aynı üç taneyi bulmalıyız. Kolay modda ilk ve üçünü sıranın birincisi ile son sıranın üçüncülerine tıkladık mı tamadır. Hesap sayfalarına yakından bakalım. (S1'deyseniz Berman'ın hesabının Vigo Haman'ın olduğunu anlıyoruz.) M:Hemen, Maximum Cain'in yerine gidelim (şifre "DIGITAL EDEN"). Herif bize bayağı yardımcı olacak. İsis'in yerinden bir sensor almalıyız. İsis'in şifresi de "PSY BARD" imiş. İ:Ooo, bu bulmaca acaip bişey. M:Eğer konuşacağına dinleseydin, Vulture'un (bir tür kuş) bulmaca için başlayacağımız yer olduğunu anlardın. Bize sorulan sorunun cevabı "HORUS", ve sol sırada üstten dördüncü kuşu (vulture) A diye kabul edip saat yönünde ve köşedeki taşları saymayarak, her taşa alfabenin bir harfi tekabül edecek şekilde HORUS yazmalıyız. Tabi İngiliz alfabesinde! İ:Sensor olayını aldık. Şimdi, şu Maximum'un yerine tekrar gidelim, anti-viral olayını da aldık. M:Anti-Viral'ın da buralarda yeri olacaktı, şifresi de "EXTERMINATOR". İ:Karşı tarafa geçmemiz lazım. Sola, ileri, sola, ileri, ileri, sola, ileri, sağa, sağa, sağa, ileri, geri, ileri, sağa, sola, sağa, ileri, ileri, ileri yürüyerek. M:Yine "PRETZEL" yazabilirdin be oğlum. İ:Çok adisin, önceden söylesene. M:Söylenmeyelim, devam edelim. Cyber olayını kapatalım artık. Wac'daki dokümanlara bi göz atalım. Soap ile konuşalım. Eğer S1'deyseniz polis istasyonuna gidip Lou ve kılla konuşmanız lazım. İ:Bense cafe'ye gidiyorum. Gambit'le konuştum. S1 veya S4'te olanlar arka masadaki Vigo ile konuşmaları lazım. M:Ve S1'dekiler şu sıra ile konuşacaklar 1)..Berman,Inc. 2)...Dr.Burton... 3)...monkeys. 4)...Ripper.; S4'tekiler de 1)...Ripper. 2)...fingerprints... sırası ile. İ:Gazetemize devam edelim. Cyber olayında Warp Space'e "WARP" şifresi ile girelim. Ekrana klikleyelim. S2'deyseniz Jack Rip, S3'teyseniz Clarence isimli birisinin koduna dikkat ediyoruz. M:Cyber olayından çıkıp TC'ye gidelim. Doktoru ofisinde bulup konuşalım. Konuşma sırasına dikkat edelim: 1)...Web Runner's Game... 2)...Josie Dorset? 3)..Ripper. 4)Who she thinks... 5)...secret lab. 6)...Catherine... ve S2 veya S3'teyseniz son konuşmayı da yapın. İ:S2'de olmayanlar bu arada Cat.'in yanına gidip Bud ve Cat. ile konuşalım. Şimdi gazetemize gidip patronla konuşalım. S2 veya S3'te olanlar arka taraftaki foto-tarayıcısını alalım. Ve Wac'imizde kullanalım. Ripper'ın resmini Analyze ederek sahte bir resim olduğunu çakozladık. M:Eddie, Ripper olabilir yani. Neyse biz polis istasyonunda kılla konuşalım. Sonra da evinde Eddie'yi ziyaret edelim. Konuşmalar esnasında senaryoların farklarına göre değişik konuşmalar olacaktır. Önemsemeyelim. İ:Ve bir Wac haberi ile heyecanlanalım. Hemen Cat.'in yanına gitsek hiç fena olmayacak, katilin yakasına yapışmış durumdayız. Bilgisayardan Ripper'ın bizi çağırdığı yere gidiyoruz. M:Oğlum, yavaş. Bu Ripper bizi de öldürmek istiyor biliyorsun. Cyber kütüphanesinden kitabı alacağız, ya da almış olacağız. Bu tarot kartları da nesi? İ:Arka planda Blue Oyster Cult'un parçasını duymuyor musun? "Seasons, Fear, Reaper, Wind, Sun, Rain". Bu kelimeleri temsil eden kartları sırası ile dizmeliyiz. Böylece Ripper'ı öldürmemiz için gerekli silahımız tamamlandı. M:Oğlum, 4 şüpheli de önümüzden geçiyorlar. Hepsi de katilin kendisi olmadığını söylüyor. Şimdi Ripper kim ona ateş etmeliyiz. İhsan:Mert, Ripper tabi ki doktor Burton (S1). Mert:Saçmalama, katil kıl herif polis Magnotta (S3). İhsan:Yok yok o da değil, bence ne yazık ki Catherine'in kendisi (S4). Mert:Tamam tamam, ben buldum. Ripper, bizim senaryomuzda (S2) Falconetti. İhsan:Sıkı bir oyundu değil mi? Mert:Ama, biryerden başka biryere gitmek kimi zaman azap oluyordu. Örneğin TC'de Cat.'in yanına gitmek öldürdü adamı. İhsan:Haklısın galiba. En azından bulmacalar ve arcade'ler oyuna renk katıyordu. Mert:Açıkçası oyunun dilini anlamakta o kadar kolay değildi. Ben bazı şifreleri kaçırıyordum. İhsan:Haydi ben kaçıyorum koçum, yine sıkı bir oyun olursa ara da halledelim. Mert:Arkadaşlar, herkesin Game-Show'da oyun açıklamalarını değişik bir biçimde yazdıklarına dikkat etmiş ve bu yeni biçimleri kıskanmıştım. Ben de, Ripper'ı, okuduğunuz üzere karşılıklı konuşma formatında yazdım. Bu yazının tüm hakları bana aittir. Kimse kıskanmasın.

MERT TOPÇU

FIRMA:	TAKE 2 (ADVENTURE)
SİSTEM:	6 CD - 20MB HARD DISK 8 MB RAM VGA Minimum PC 486
KARAR:	%89

Z, Zed, Zod, Zone! Hepimizin merakla beklediği oyun sonunda geldi! Dune kibinlerin sonuncusu Z, diğerlerinden tamamen farklı bir şekilde karşımıza çıktı. Doğrusu Bitmap'i kutlamak gerekir. Garantili formülü kullanıp paraları götürmek yerine (Blizzard'ın yaptığı gibi) kendi sistemlerini geliştirip bir bakıma kendilerini riske atmışlar. Ama Bitmap'ten beklenecek şekilde mükemmel bir oyun ortaya çıkarmışlar. Önce size şu sistemi anlatayım. Öncelikle oyunda para yok, bina üretimi yok. Sadece robot, araç ve koruma birimleri üretiyorsunuz. Oyunda amaç düşmanın Fortress'ine yani ana fabrikasına girebilmek. Tabii bunun için bölgeyi ele geçirmeli ve fortress'in koruma birimlerini yok etmelisiniz. Üretime gelince, bölümün başında bütün binalar sahipsiz. Bir binayı ele geçirmek için yakınındaki bayrağı kendi renginize (kırmızı) çevirmelisiniz. Bunun için herhangi bir biriminizi bayrağa yürütmeniz yeterli. Böylece o binayı ele geçirmiş oluyorsunuz. Binanın üzerine click'yince o an ürettiği birimi görüyorsunuz. Cancel'a basıp iptal ederek ok tuşlarıyla birimi değiştirip okay diyerek üretimine başlıyorsunuz. Bu sırada binanın üzerinde saat geriye doğru saymaya başlar. Malum sıfır olunca içinden biriminiz çıkar. Bu süreyi kısaltmak için bina ele geçirmeniz gerekiyor. Ne kadar çok binanız olursa o kadar çabuk birim üretebilirsiniz. Tabii ki her birimin üretim süresi ayrı. Bina ele geçirme burada araya giriyor. Düşmanınızın savunmasız bir binasını ele geçirerek içindeki birime sahip olabilirsiniz. Ama o da 10 saniye sonra tank çıkaracak binanızı ele geçirerek o tanka sahip olabiliyor. Oyunun en eğlenceli yeri de burası sürekli bir yarış halindesiniz. Dune kibinlerdeki gibi bekleme yok, bölümün başından sonuna kadar non-stop bir action var (hö?). Tabii binalarda sizi 'al beni ör beni' şeklinde beklemiyorlar. Yanlarında düşman birlikleri ve araçları oluyor. Ama siz aynı şeyi yapmaz yani





	Z	C&C	WARGASM??
TEK KİŞİLİK GÖREV	20	30(15x2)	28(14x2)
MULTIPLAYER	15	16	28
BİRLİK TÜRÜ	17	25	32
BİNA TÜRÜ	4	19	36
PARA BİRİMİ	ZAMAN	TIBERIUM	ALTIN
YAPAY ZEKA	XXXX	XXX	X(SERKAN)
ZORLUK	XXX	XXXX	XX
GRAFIK	VGA/SVGA	VGA	SVGA
ARA ANIMASYON	XXXXX	XXXXX	XXX
SES/MUZIK	XXXX	XXXX	XXXX
NTERFACE	XXXXX	XXXXX	XXXXX
MAX.OYUNCU	4	4	8
ATMOSFER	XXX	XXXXXX	XXXX
BIZCE	EH IŞTE	VALLA İYİ BE ABİ	SİZE BİŞEY OLMASIN

binalarınız yanında birlik bırakmazsanız düşman pek de güzel alıp örüyor! Bundan önce size oyun ekranını anlatayım. Ekran dedim de aklıma geldi oyun 2 çözünürlükte oynanmıyor. 320*200 kibarlık olsun diye konulmuş bir seçenek. 640*480 ekranı 320*200 şeklinde görüyorsunuz. Yani bir küçültme yok. Bir bina neredeyse ekranı kaplıyor birlikleri yönetmek imkansızlaşıyor. Siz onun için bu seçenekten uzak durun. Sol alttaki harfler (R-Robotlar, V-Araçlar, B-Binalar, G-Koruma birimleri) ile bağlantı kurmanızı sağlar böylece tek tek birimlerin üzerine clicklemek yerine buradan da ulaşabilirsiniz. Hemen yanındaki sayılar sizin ve düşman tarafın birim sayısını gösteriyor. Yararlı bir olay. Menü? Buradan önemli seçenek game options buradan scroll hızını (saçma, tabii ki high (hani P6'ınız varsa diye herhalde)), Svga/vga ayarı yapabiliyor, demoları açıp kapatabiliyor (cd-rip'se sakın dokunmayın yoksa oynamak için baştan install etmeniz gerekir), Detayları (Svga yavaşta olsa n'olur maximum detayda oynayın mükemmel oluyor (ve de yavaş)) ayarlayabiliyor ve parlaklığı ayarlıyorsunuz. Yandaki gördüğünüz gibi harita üstündeki T ile yer şekillerini, Z ile kimin hangi bölgeye sahip olduğunu görebiliyorsunuz (Z-zone oluyor). Hemen üstünde oyunun en mükemmel detayı var. Artık birliklerimizin konuşmasını görebiliyoruz. Hatta yüz ifadeleri bile var. Konuşmalara sonra değineceğim. Robot resmi altında türü ve onun altında silahı veya içinde olduğu araçla ilgili bilgiler var. Saatin ne olduğunu söylemeye gerek yok, yanındaki A harfi Alarm oluyor. Yanıp sönerken basarsanız saldırı altındaki yeri görürsünüz. Bu da bittiğine göre birliklerden söz edelim. Bunlar söylediğim gibi üçe ayrılıyorlar. Bu arada tek tek açıklamayıp gerekli bilgileri veriyorum. Çünkü birimlerin kendi türleri aralarında farklar hız ve vuruş gücü. Oyunda türü nedeniyle farklı birimler yok (farklı birim derken örneğin C&C'deki gibi bu adam acaba ne işe yarar demezsiniz) özelliklerini bilince hepsini kullanabilirsiniz. Bu arada binalarda aynı şekilde robot,radar,fortress ve araç fabrikası gibi basit. Zaten üzerine clickleyince yapabildikleri çıkıyor.

Robotlar: İlk başta Grunt adında pek bir işe yaramayan robotlar çıkıyor. Sonra gittikçe güçlü türleri çıkıyor. Robotlar üçlü ve ya ikili oluyorlar ve bir birliği ayrı yerlere (yani üçünü ayrı yere) gönderemezsiniz. Robotları Fortress'te ve ya robot fabrikasında üretebilirsiniz. Robotların en önemli özelliği bir aracın içindeki robotu vurup o araca binebilmeleri bunu iyi kullanın. Ama kalkıp ta 3 tane Grunt'la tanka saldırmayın. En sevdiğim özellikleri konuşmaları demin dediğimi yaparsanız (Grunt'la tanka saldırmak) 'are you joking?' diyorlar. Sadece bu değil oyunda çok sayıda konuşma var. İnsan kendini gerçekten de onları yönetiyormuş gibi hissediyor. Örneğin saldırı

altındayken 'surrender attack!' eğer ilgilenmez başka şeylerle uğraşırsanız 'I said surrender attack!!' dediklerini duyabiliyorsunuz. Unutmadan el bombası gibi şeyler alıp kullanabiliyorlar (yeşil kutular).

Araçlar: Araçlar yine Fortress ve Vehicle Factory'de üretiliyorlar. Bölüm başlarında boş araçlar görebilirsiniz. Onları bir an önce ele geçirin. Jip'ler pek bir işe yaramıyor. İçindeki asker hemen ölüyor falan. Bence tanklara önem verin. Light tanklar başlarda çok iş görüyor. Mutlaka tankınızn yanında herhangi bir robot bulunsun. İçindeki ölürse kötü olur.

Koruma birimleri: Bunları her bina üretebiliyor. Üretim tamamlanınca binanın üstüne clickleyip place'i seçin ve yanına üstüne bir yere koyun. Ayrıca yine bazı binaların yanlarında görebilirsiniz. Hemen bir robotia ele geçirin. Ayrıca Fortress'inizi bunlar korur. Bunlar yok olursa ve etrafta başka birim yoksa Fortress ele geçirilmiş olur. Bence en çok düşman saldırısına uğrayan yere koyun ama yanına bir de tank.

Oyunda başarılı olmak için bazı şeyleri bilmeli ve bazı taktikler uygulamalısınız. İlk bölümle doğal olarak kolay gelir ama sonra düşmanın ne kadar zeki olduğunu görmeye başlarsınız. Siz bina ele geçiriyorum derken bir bakmışsınız ki Fortress'iniz yanında üç tane düşman tankı gelmiş. Bunun için dikkatli olmalısınız. Yeni bir bölüme geçince save edip haritaya bakıp ele geçirmeniz gereken yerleri görmeli ve ona göre davranmalısınız. Bölüm başında ilk amacınız haritanın yarısını ele geçirmek olmalı. Zaten daha fazlasını alamazsınız. Sonra haritanın yarısını elinizde tutmalısınız. Güçlendikçe yavaş yavaş ele geçirmeli ve son darbeyi vurmalısınız. Her bölümde bilgisayar bir yeri ele geçirmeye çalışır onun için orayı alır almaz yanına bir koruma bi rimi yapın. Ekranı scroll'lamayın onun yerine haritadan ilerleyin çok daha hızlı. Her zaman güçlü olan kazanır ona göre davranın ve güçsüz saldırılar yapmayın. Hiç bir zaman değil de çoğu zaman ümidinizi kaybetmeyin akıllıca davranarak kaybettiğiniz yerleri geri alabilirsiniz. Hiç bir zaman beklemeyin mutlaka bir şeyler yapın. Bir yerlerde hızlı hareket eden robotlar saklayın her an gerekebilir.

Eh biraz da oyunun özelliklerini anlatalım. Öncelikle düşman gerçekten zeki. Bu da oyunun zorluğunu ve zevkini arttırıyor. Grafikler muhteşem ama en mükemmeli patlama animasyonları özellikle fortress'in patlaması harika yapılmış. Robotlar ölürken havaya uçuyor, yerde çırpınıyor ve patlıyorlar! Hareket eden tankın paletlerinin altından kumların havalandığını görebiliyorsunuz. Müzikler midi ama gerçekten çok güzel. Özellikle yenilince çalan müzik. Sesleri ne kadar övsem azdır çünkü çok sayıda (C&C'den de çok) konuşma var. Bölüm geçince her robotun ayrı ayrı sevinmesi ya da kaybedince sağ kalan robotların 'We hate you' demesi gerçekten çok iyi. Bütün bunların yanında çok yüksek bir oynanabilirlik ve sadece 20mb hard disk yeri. Bu arada bölüm başında ve sonunda çıkan güzel render resimleri unutmayalım. Cd'sinde mükemmel render demolar olduğunu söylemeye gerek yok herhalde? Ama (tahmin etmiştiniz değil mi?) Svga'de biraz yavaş. Vga'de de söylediğim gibi oynamak çok zor. Detayları düşürünce de olmuyor. C&C'deki gibi bütün gün başından kalkmadan oynayabileceğinizi sanmıyorum. Ama yine de alın çünkü tam 40 bölüm! Hem belki bilgisayarınız pentium'dur o zaman sıkılmadan oynarsınız. Bence önce diskette alın (az zaten 8 disket) çok beğenirseniz cd'sini alın. Ama bu oyunu mutlaka görün. Umarım Svga grafikli olacak Red Alarm'da da bunu yaşamayız.

Bu arada geçen ay 4 oyun yazdığımı fark ettiniz mi? Geçen ay Mac o oyunlar dan biri olan Zork Nemesis hakkında yorumda bulunmuştu. O kadar eziyet çekip yazdığım oyunu savunmak istiyorum. Öncelikle Zork Nemesis bir adventure değil 7. Guest'le başlayan bir türün oyunu. Bilmeceleri çözmek için sağa sola rasgele clicklemek değil her yeri dikkatlice araştırıp kitapları okuyup bilmeceler arasında bağlantı kurmak gerekiyor. Örneğin o kapıyı lab.'da gördüğünüz kağıttaki şekillerden yararlanarak açıyordunuz. Nemesis Shivers'la birlikte bu türün en iyi örneği olduğu için savunmak istedim. Yani bu türü sevenlerin alması gereken bir oyun! Eh artık ben gideyim de siz Z oynayın bari.....

☒ Efe 'turtle' (evet aynen ööle) Mumoğlu

FIRMA: BITMAP BROTHERS (ST.)

SISTEM:
8 HD - 20 MB HARD DISK
8 MB RAM
VGA/SVGA
Minimum PC 486

KARAR: %89

YAVAŞ İŞLEMCİSİ, AZ HAFIZASI, KÜÇÜK HARDİSKİ OLUP DA ZEVKLE OYUN OYNAMAK İSTEYEN SESSİZ ÇOĞUNLUĞUN KÖŞESİ...

NOT ENOUGH MEMORY

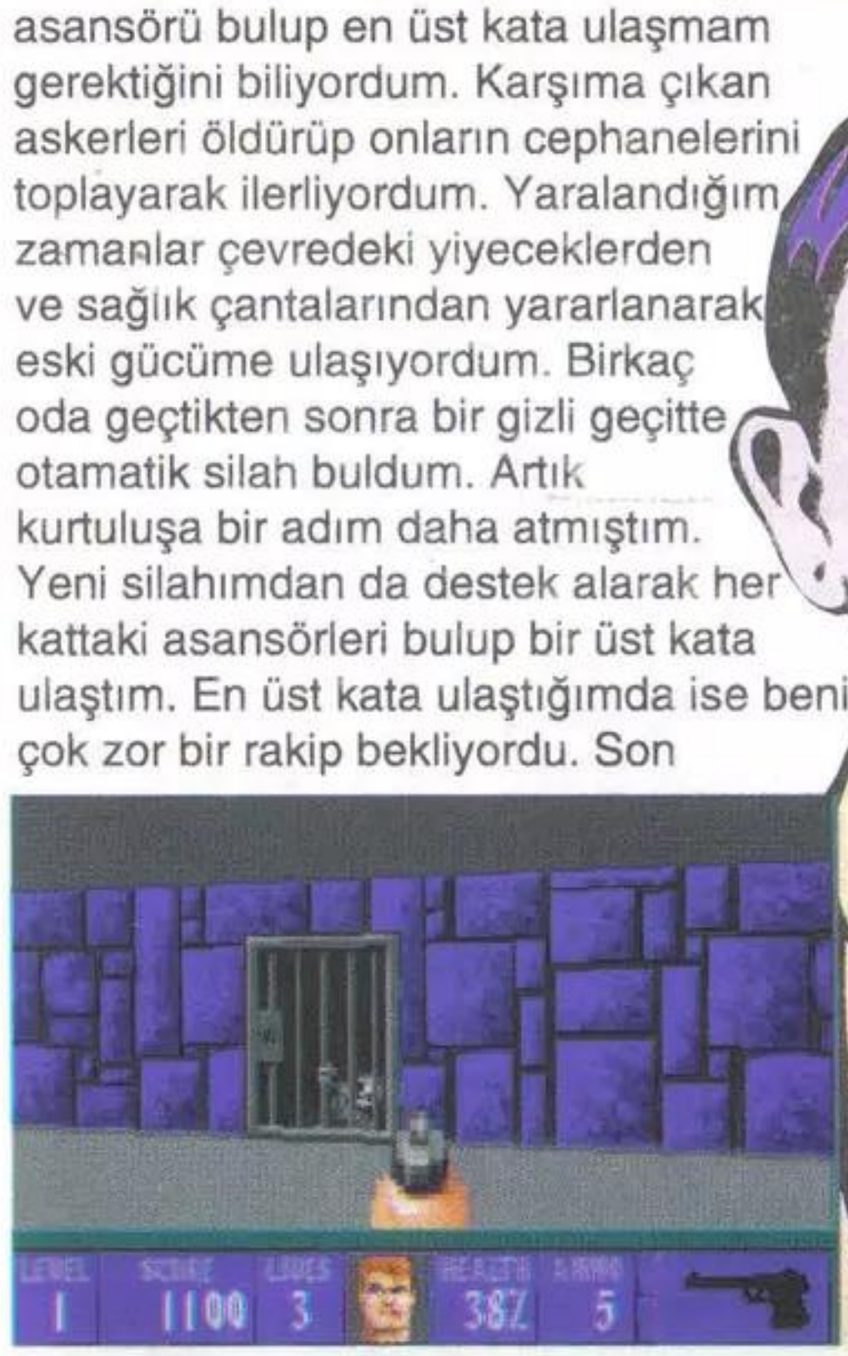
Kısa bir aradan sonra yine karşınızdayım. Ama mutlu değilim. Nedenini anlatmadan önce gelin dostlarım arasına katılan Timur (Timur aslında hiçde kötü bir insan değilmiş) ve Mert'e (Bak gördün mü telefondan söylediğin güzel sözler etkisini gösterdi) hoşgeldin diyelim ve (inanılmaz ama mecburen) Engin Hanım'a bilgisayarımın yeniden çalışması için gösterdiği ilgiye teşekkür ederim (Bu cümleyi yazmam karşılığında bana yeni bord verdi kitlemden özür dilerim). Şimdi Game Show tarihinin en büyük olayına gelelim. Levet Gate olayı: Bir oyun oynamak amacı ile iki bilgisyarı yakması (Yani onarılamayacak şekilde bozması yani bozdu işte abi bozdu hayvan) Game-Show tarihine altın harflerle yazıldı. Bozulan bilgisayarlardan birisinin benim, yani Master'ınızın bilgisayarı olması ve beni Engin Karısı'na muhtaç bırakması nedeniyle Levent Yarlı'nın bu ayki özel düşman olmasına karar verilmiştir.

☒ Serkan UYBAŞ

WOLFSTEIN3D

Nasılsınız sevgili kitlem... İşte yeni bir oyunla daha karşınızdayım. Arkadaşlarla sohpet ederken eski hatıralarım aklıma geldi. Neydi o Almanya'daki esir kamplarında geçirdiğim günler... Orada geçirdiğim zaman, yaşadığım en kötü günlerimdi. Ama gardiyanlardan birini bayıltıp silahını ele geçirince, bu cehennemden kurtulacağım sanki içime doğmuştu (At yarışı oynadığımdan tahmin yeteneğim çok gelişmiştir). Zindan binanın en alt katında olduğundan her katta asansörü bulup en üst kata ulaşmam gerektiğini biliyordum. Karşıma çıkan askerleri öldürüp onların cephanelerini toplayarak ilerliyordum. Yaralandığım zamanlar çevredeki yiyeceklerden ve sağlık çantalarından yararlanarak eski gücüme ulaşıyordum. Birkaç oda geçtikten sonra bir gizli geçitte otamatik silah buldum. Artık kurtuluşa bir adım daha atmıştım. Yeni silahımdan da destek alarak her kattaki asansörleri bulup bir üst kata ulaştım. En üst kata ulaştığımda ise beni çok zor bir rakip bekliyordu. Son

düşmanımıda hakladıktan sonra artık özgürlüğüme kavuşmuştum. Aradan bir kaç yıl geçti ve ben Türkiyeye geri döndüm ve silahımı MEG'in kafasına doğrultup bana bir köşe vermesini istedim. Bundan sonrası malum. Size hem zevkli hem de 1MB ve 286'da bile çalışan oyunların açıklamalarını yapıyorum. Daha sonra başımdan geçenleri anlatan Wolfenstein adında bir texture map (Doom Türü) oyun yapıldı.. Wolfenstein texture map oyunların ilk örneğidir. Daha önce bu tür bir oyun oynamayanlar mutlaka bu oyuna bir baksın. Eğer bu tür oyunlardan hoşlanıyorsanız sizi uzun süre bilgisayar başına bağlayacaktır.



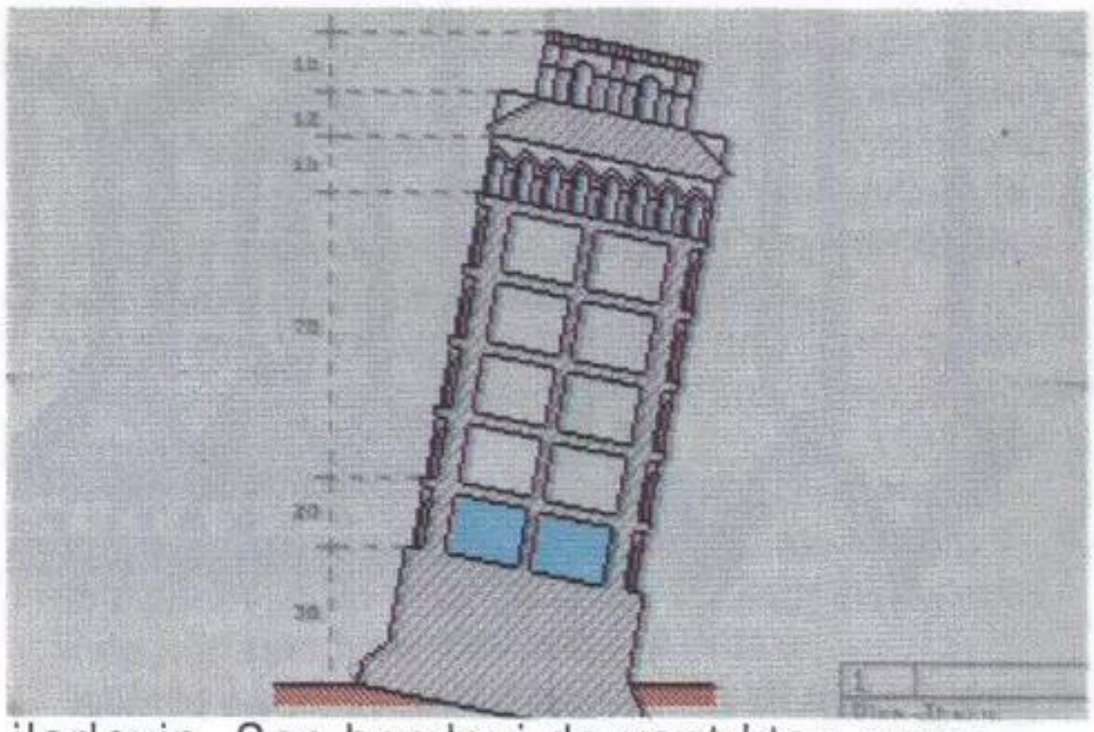
MAGIC POCKETS

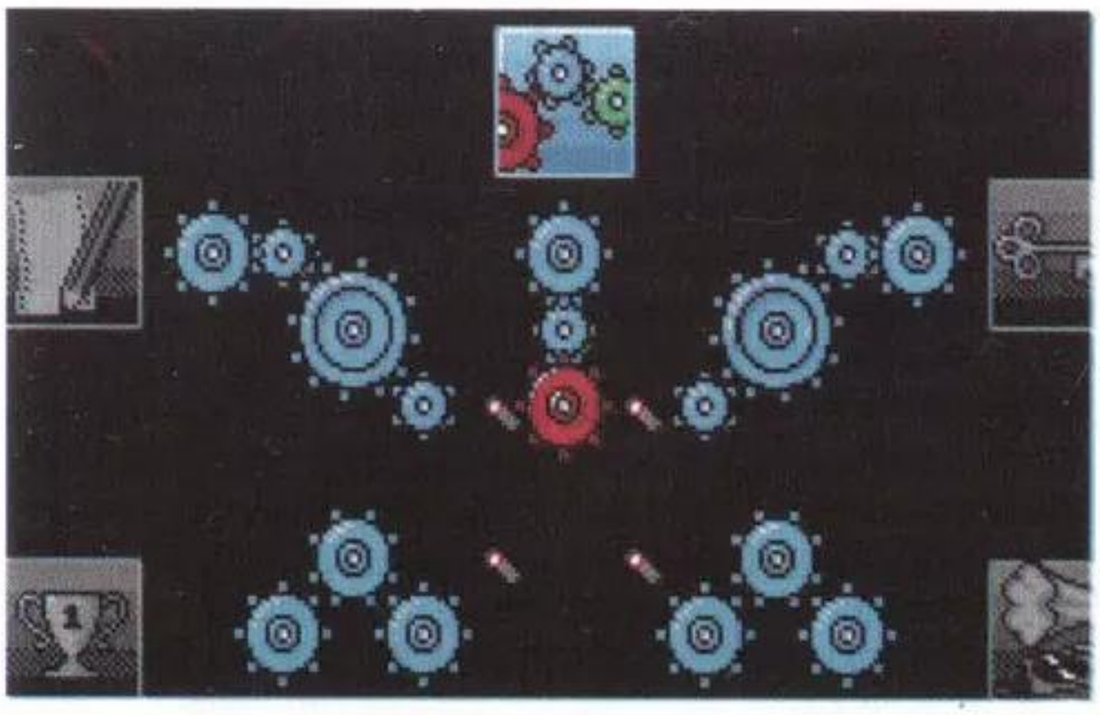
Bu ayki platform oyunu kadrosundan köşemize giren oyun Magic Pokets oldu. Magic Pokets hem sürükleyici hem de kolay kolay bitmeyecek kadar uzun bir oyun. Grafikler ise oldukça güzel. Kitlemin misyoneri olan Alper'den bu ay ikinci mektubu aldım. Alper'cim sen boşver Levent'i. Zaten o bu dergide bir daha yazı filan yazamaz. Bak hani mektubunda istemiştin ya, işte senin için çok güzel bir platform oyunu açıklıyorum. Ancak bu oyunu oynamak için fazla zaman harcama, biliyorsun ki senin görevlerin var. Levent'i imha planına gelince henüz erken. Bir süre daha yaşayabilmek için bana çok yalvardı. Ben de bir ay daha yaşaması için izin verdim. Yaa Levent gördün mü oğlum Engin Karısı da desteğini çekince ayağı kırılmış at gibi kaldın. Artık kimse sana yardımcı olamaz. Magic Poket Amiga'mın olduğu zamanlarda gecemi gündüzüme katıp, bitirdiğim bir oyun. Bu zevkli dakikaları sizinle paylaşmak istiyorum. Ekranın sol alt tarafında kaç hakkınızın kaldığını göstern bir el, orta altta aldığınız puanlar, sağ altta ise cebinizin sihir gücünü gösteren yumruk var. Space tuşuna basarak sihirli cebinizden çıkardığınız fırtınayı ecik bücük yaratıkların üstüne atıyorsunuz. Böylece yaratıkları yok ederek yolunuza devam edebilirsiniz. Karşınıza çıkan yaratıkları şekere döndürmek için ise Space tuşuna basılı tutarak sağ alttaki yumruğun tamamen oluşmasını bekleyin. Sonra Space'i bırakarak cebinizden büyük bir fırtına çıkartın. Bu fırtınanın içine bir yaratık düştüğünde ise fırtınanın üzerine zıplayarak onu şekere dönüştürün. İlerki bölümlerde karşınıza çıkacak sorunlardan birisi yüksek bir yere çıkamamak olacak. Bu sorunu da yine büyük fırtına ile hallediyorsunuz. Büyük bir fırtına oluşturun ve üzerinde zıplayarak gitmek istediğiniz yere çıkın. Basit bir platform oyunu arayanlar bu oyunu kaçırmayın.

Son olarak bu oyunu yapanlar hakkında birşeyler söylemek istiyorum. Zamanında bir cracker grup olarak Amiga da çeşitli güzel introlarını seyrediyorduk (güzel günlerdi). Sonra Gods diye bir oyun yapıp profesyonelleştiler. Bu ay sizler için açıkladığım bu oyun onların yaptığı ikinci oyun. Şimdi geldikleri son hali ise bu ay dergide yayınlanan Z adlı oyunda net bir şekilde görebilirsiniz. Neyse sözü fazla uzattık galiba. Ben sizler için güzel oyunlar araştırmaya gidiyorum. (son zamanlarda pek gelmiyorda). Siz şimdilik bu oyunla eğlenmeye devam edin.

GEARWORKS

Zevkli bir zeka oynuna ne dersiniz?.. Artık zamanı geldiyse buyrun Gear Works oyununa. Pizza kulesindeki her katın sizin bitirmeniz gereken bir bölüm manasına gelen bu oyunda, bir motorun döndüreceği çarka, başka dişli çarklar yardımıyla bağlantı kurmasını sağlıyorsunuz. Size verilen başlangıç çarkına uygun çarkları uygun yerlere bağlayarak bağlantı kuracağınız çarka kadar





ilerleyin. Son hamleyi de yaptıktan sonra artık bir sonraki bölüme geçebilirsiniz. Yanlış bir hamle yaptığınızda ekranın alt ortasında bulunan bombayı seçerek yanlış koyduğunuz çarkı patlatın.

Kafanızı fazla yormayan bu zeka oyunu yeni başlayanlar için uygun tavsiye ederim. İşte bu aylıkta bu kadar. Hepinize Game Show'u okuyarak geçireceğiniz günler diliyorum. Gelecek ay görüşmek üzere.

PROBİM MÜHENDİSLİK VE BİLGİSAYAR HİZMETLERİ

PC-GAME CLUB

EN SON PC DİSKET Ve CD OYUNLARI

Eğitim - Genel Kültür - Sanat - Ansiklopedi - Referans - Müzik Orjinal CD'leri

ARŞİVİMİZDEN OYUN SEÇİN, CD'YE YAZALIM 420 - 450 DİSKET OYUN 100$

Her ay 5 Üyemize dergi, 5 Üyemize 10 disketlik oyun çekimi bedava Her ay tüm üyelere tam dolu disket ve listemiz 10 Disketiyle birlikte oyun alana, bir disketlik oyun bizden,

Üyelere indirimli CD ve tüketim malzemeleri

PC GAME CLUB'A ÜYE OLMADAN FARKI ANLAYAMAZSINIZ!!

PC - Süper 10

QUAKE FULL (16) - RISE & RULE D ANC. EMPIRE (26) - OFFENSIVE (19) - MICRO MACHINES 2 (10) - EURO 96 ENGLAND (10 + 41 SES) - KICK OFF 96 (10) - POLE POSITION (12) - EARTH SIEGE 2 FOR WIN95 (20) - CAVEMAN VOLEYBALL (2) - DEADLINE (20) - ON SIDE SOCCER (12) - NORMALITY (20) - BEYOND THE DARK PORTAL (14) - VR SOCCER (6) - CM2 BELÇİKA (4=

CD - Süper 10

CRUSADER - THE NEED FOR SPEED Spe. Ed. - F1 GRAND PRIX 2 - CONQUEST OS NEW WORLD - SETTLERS 2 - CONGO - EURO 96 ENGLAND- TERRANOVA - MASTER OF ORION 2 - SYNERGIST - RIPPER (6CD) - WING COMM. 4 (6 CD) - DUKE NUKEM 3D - FIFA 96 - AH64 APACHE LONGBOW (2 CD)

Yandaki ÜYE formunu kesip doldurarak, aidatı yatırdığınızı belirten posta çeki makbuzunuz ve iki adet fotoğrafınızla birlikte adresimize gönderdiğinizde PROBİM PC-GAME CLUB üye kartınızı postalanacaktır.

* Malzemelerinin tümü Türkiye'nin her köşesine **APS ve KARGO** ile adrese teslim edilir.
* Listemizi 1 adet DD disket göndererek temin edebilirsiniz.

Bestekar Sok. Ekşioğlu Kardeşler Işhanı 11/69 (Altıyol Vakko Yanı) 81300 Kadıköy / İST.

Posta Çeki Hesap No: 659880

Tel: (0216) 414 22 33 - Fax: (0216) 349 82 83

PROBİM PC - GAME CLUB ÜYE FORMU

Adı, Soyadı :.....Tel No:.....

Doğum Yeri, Tarihi :.....Fax No:.....

Adres ve Posta Kodu :.....Hoşlandığınız Oyun Türü:

.....

.....İmza :.....

PC'nizin özellikleri :.....

Aidatı Ödeme Şeklinizi İşaretleyiniz : ❑1 AYLIK: 250.000.

❑3 Aylık: 500.000. ❑6 Aylık : 750.000. ❑12 Aylık: 1.000.000

Macbeth

Adventure/Strateji/Simulasyon

Duvardaki çizikler giderek artıyor. Öyle bir hale geldiler ki artık duvar yok, sadece çizikler var. Çizikler ve onların arasında akıp giden hayat. Taa başında asla bitmez gibi görünen hayat. Bazen uyandırıldığında 'böyle olunacağına keşke ölsem' denilen hayat. 'Ölsem de kurtulsam' denilen hayat. Çizikler azken konuşmak ne kolay. Duvar boşken, umutlar da vücut da gençken konuşmak... Olmaz olsun, bitsin, batsın demek... Sonra zaman geçtikçe, çizgiler çoğalıp gölgeleri üstümüze düştükçe, biten her gün bir rahatlama, bir sonraki korku getirdikçe, ölüm sabırlı bekleyişine başlayınca... İşte o zaman... Bütün hayat boyunca düşünülmeyen, akla gelse de uzaklaştırılmaya çalışılan, yokmuş gibi davranılan herşey işte o zaman insanın başına üşüşür bir anda. Pişmanlıklar, ucuz sevinçler, çoktan unutulmuş acılar, gelenler, dönmemek üzere bilinmeyene gidenler, derin konuşmalar, ya da sıradan gündelik şeyler. Herşey bir olur, zavallı ölümü bekleyenin üstüne çullanırlar. Bebekler şirinlikleri için sevilmemeye, daha yaşayacak çok zamanları olduğu için kıskanılmaya başlanır. Her durgun an, göçüp gitmenin bilinmezliğinin şüphesiyle dolar, cevapsız sorular kafada döner durur. Ne olacak, nasıl olacak ve hepsinden önemlisi ne kadar yakında olacak. Ne zaman değil, ne kadar yakında olacak. En iyimser tahminler bile gizli bir korkunun izleriyle bitmez endişelere dönüşür. İnsan oturur, ve bekler. Korkar ve bekler. Bekler çünkü kaçışı yoktur, korkar çünkü elindekileri kaybetmenin korkusu basit ruhunu aşacak kadar derindir. Dokunduğu en basit cisimler bile ona yakında kaybedeceklerini hatırlatır, bir anda o cisme sarılıp asla bırakmama isteğiyle yanıp tutuşur. Duvardaki çizikler birleşir, arasından kurtulunamaz bir parmaklık oluştururlar, zavallıyı hapsederler. Her davranış, her hareket, her görüntü sıradanlıktan çıkar, derin bir mana almaya başlar. Bir gülümseme, bir selam, uçan bir kuş, geçen bir gemi, esen rüzgar, hatta bir nefes bile kimliğini değiştirir, bir burukluk, bir şüpheyle vazgeçilmez, paha biçilmez hale gelir. Bazen de bir anda herşeyi boşvermek gelir içten. Kabullenme, umursamama iyi birer fikir gibi görünür ama fazla uzun sürmez bu, çünkü vücut zayıftır, irade ise acınacak kadar aciz. Umursanmayacak, göze alınmayacak şey insanın kendi hayatı olduğu zaman hiçbir mantık, hiçbir bilinç olacakları gözardı etmeyi başaramaz ki. Yıllar önce kurtulsam diye düşünülen hayat bir anda en kıymetli şey haline gelir. Hayatın renkleri parlaklaşmaya, ölümün karanlığı giderek daha fazla korkutmaya başlar. Önce bütün güçle sarılır bitmesin diye. Sonra acı dayanılmaz olduğunda eller kavramaya çalışır. Son anlar akıp giderken tırnaklar saplanmaya çalışılır bitmesin diye. Ama yolun sonunda herkes yenilir, çünkü hayat kadar ölüm de acımasızdır.

Inteeeel'le ben bu ay memlekete tatile gittik, götürmeyecektim salağı ama çok yalvardı (yalvarmadım-Intel) (yalvardın-MAC) dayanamadım. Geldik memlekete, yeri öptük sonra gümrükteki adam bizi öpmeye kalktı. Intel Inside'ı sakladığım valizi elimden aldı (çok rahatsız bir valizdi-Intel) (kes, nankör-MAC). Kontrol yapacaktı, Ben 'yok abi birşey içinde' dedim (yalan, ben vardım-Intel) (olmaz olaydın-MAC), inanmadı. Eliyle şöyle bir tarttı (sanki kaçak mallar ağır olmak zorundaymış gibi), hafif gelince geçmeme izin verdi. Allah'tan Intel Inside'ı fazla beslemiyorum (açıım-Intel) yoksa gümrük vergisi şeklinde size okul, yol, hastane olarak geri dönecekti (keşke-Intel) (Bir daha parantez açıp yazıma karışırsan çakacam sana-MAC). Neyse sonra Kamer'e vardık, tabi ben yeni yeri görmemiştim (siz de görmemiş olabilirsiniz ama güzel). Serkan'a iki rekat şükür dayağı attık (ben, Intel değil o hala valizdeydi), Levent'in gıcık sesini hatırladık (hatırlamak zorunda kaldık), Emin'in yeni 17 inch monitörüne imrendik (tamam, kıskandık), sonra başladık yemeye. Kaldığım 15 gün içinde Emin ve ben elele vererek dağı, taşı, Beşiktaş'ı ve Taksim'in yarısını yedik. Dürüm halinde Internet, ekmek arası Formula 1 Grand Prix 2 yedik. Muhabbet ederken yedik, gülerken yedik, Kral TV seyrettik yedik, Serkan'la dalga geçerken yedik, Engin'i taciz ederken yedik. Yedik de yedik. Sonra Emin komaya girdi, benim de bağırsaklarım düğümlendi, ama biz hala yemeye devam ettik (bana vermediler-Intel) (ben sana çakacam demedim mi?-MAC) (Ahhh-Intel) (Ooohh olsun-MAC). Size bu kısa sürede dergi için yaptığımız yararlı şeyleri anlatacaktım ama aklımda tek kalan neler (ve ne kadar çok) yediğimiz bir de derginin Pentium'unda Formula 1 oynamanın ne kadar güzel olduğu. Artık

biliyorsunuz, anti-sportif benim, en ilgi duyduğum spor (ne kadar spor olduğu tartışılır) Formula1 ve ben son birkaç yılı bu oyunun çıkmasını bekleyerek geçirdim (yani abartmıyayım, tek yaptığım iş oyunu beklemek değildi). 3-4 sene rötarla geldi gelmesine de Almanya'da biraz pahalı olduğundan alamamıştım. Memlekete varınca (yemek yedikten sonra) hemen oynamayı talep ettim. Emin de benim Formula1 manyaklığımı bildiğinden zaten bir kopya hazır etmiş. Başladık oynamaya (bir yandan da Algida yiyoruz, eriyip klavyeye akıyor (ben hala valizdeyim bu arada-Intel)). İlk şok 93-94 sezonu olması. Koskoca bir firma (Microprose), takımların ve pilotların bu kadar önemli bir sporun oyunu nasıl iki sene öncesine göre çıkarır anlamadım (hala anlayabilmiş değilim, galiba FIA'yla olan anlaşma hakkında birşeylermiş) ama doğrusu beklediğim zamana değdi. İlk göze batan değişiklik texture'lar falan ama hem IndyCar'da olduklarından hem de zaten çoğumuz hi-res full-texture oynayamayacağımızdan (minumum Pentium 100 lazım) (ben 486'ıyım-Intel) (sanki bilmiyorum-MAC) buna kafayı yormaya değmez. Acemiler için bütün sürücü yardımları hala duruyor ve birincisinde genelde pasif olan diğer pilotlar birazcık olsun akıllanmışlar (ilk defa biri bana blok attığında şok oldum) ama herşeyden önemlisi kazalara yeni bir boyut eklenmiş. Hem birinci oyunda hem de IndyCar serisinde bütün kazalar iki boyutluydu yani 300 kilometreyle birine daldığınızda ya spin atardınız ya da paralanıp kalırdınız. Artık havaya da fırlayabiliyorsunuz! N'olcak demeyin, bu hem yarışa, hem de kazalara yeni bir boyut getiriyor. Şiganlara (öztürkçesi var mı bilmiyorum) arabanız sallanıyor, biriyle lastik teması yaptığınızda arabanız yerden kalkıyor. Özellikle çakıl tuzaklarında arabanızın sallanması muhteşem bir efekt. Daha takla atmayı beceremedim ama (denemelerim sürüyor) IndyCar Racing 1 çıkıp da, işin içine texture'lar karıştığından beri, yarış oyunlarındaki en büyük ilerme bu. Acı itiraf ama bu oyun iğrenç olsaydı herhalde ben yine saatlerce oynuyor olacaktım ama çok şükür beklediğimden iyi çıktı, yine saatlerce oynuyorum (sanki bilmiyorum-Intel) (senin dilin çok uzadı, bu sefer duble çakacam, hemen mektupları getir-MAC).

WENN DU MICH WIRKLICH

Sevgili MAC,

Bu sana yazdığım ilk mektup. Ben senin 64 lerde de okurdum. Ama hiç mektup yazmadım. Ama o zamanlar ..... (zart, zırt, doing!!!) Hiç böyle mektup yazılır mı ya? Gerçi yukarıdakiler doğru ama Güzin Ablaya mektup yazarmışcasına da olmaz ki. Burada sana kısa özgeçmişimi yazmayacağıma göre şimdi SORULAR !!!

1) Abi ya bu derginin fiyatı niye böyle astronomik bir hale geldi ?

2) Prisoner Of Ice'ın açıklamısını yayınlarmısınız ? Veya yollarmısınız ? (Bu arada CD nin içinde belirli yerlerin save gameleri var ama benim gibi bunları her takıldığınızda kullanırsanız hikayeden hiçbir şey anlamazsınız.)

3) P.O.I da Edwards Base'de yaratık komutanı yemeden önce taşın yerini söylüyor ama adamın odasındaki map de hiçbirşey yapamıyorum. HEEEELLLLLPPPPPP !!!!!!!!

4) Abi sence Ripper nasıl ? Yani oturup 3 saat demo izleyip, ondan sonrada yarım saat oyun mu oynuyorsun ? (ben böylelerine kıl oluyorum. Yani o kadar para ver oyun niyetine sana demo versinler)

5) Galiba Lost Eden'I beğenmemişsin. Ama oyunu şu günlerimizi verdiğimiz Dune'un yapımcılarıyla aynı. Oyunun demosunu oynadım hiç fena değil, hele oyunun içindeki müzikler müthiş,

6) The Riddle Of Master Lu hakkında ne diyorsun ? Prisoner Of Ice'a benziyor mu? (Yani oynanabilirlik bakımından)

7) Civ 2'nin Cd'deki demoları güzel mi, almaya değer mi yoksa Cd-rip versiyonunu mu alayim ?

8) Gabriel Night`ın 3. gününde herşeyi yapıyorum ama gün bitmiyor. Y-A-R-D-I-M lütfen.

9) Bana ne olursun birkaç Adventure oyunu tavsiye et. Az Cd li az demolu mümkünse render'lanmamış olsun.

10) Abi ya, hani sayfaların arasına müzik sözleri yazacaktın? (Hani 1 ev, 1 yazlık, 2 de araba verecektiniz)

11) Metallica 'Load' ve adamların yeni tipleri hakkında ne düşünüyorsun?

12) İçinde 100 tane ziplenmiş oyun bulunan CD'lere ne diyorsun.? Mesela içinde Fade to Black olan CD'den oyunu açıyorsun, harddiskin %90'ı gidiyor mu?

13) Abim için az CD'li, bol uçuşlu, eli yüzü düzgün bir simulasyon tavsiye eder misin?

Emir 'M.A.D.' Uçkan

MAC: Geçenlerde ben kendi özgeçmişimi yazdım (Emiiiin unutma ha sakın!), baktım kimi kayda değer bölümleri 64'ler ve sonraları Game-Show'dan ibaret. Acaba diyorum, ben 15-16 yaşındayken hayatımın dergilerde geçeceğini bilseydim de ona göre davransaydım (bari fizik çalışmazdım) daha mı iyi olurdu? Olur muydu? Ben kime mektup yazıp soracam? Güzin Abla'ya mı?

1) Emin telefonda 150 bin olacaz dediğinde bana da çok gelmişti (ben neredeyse 1 senedir Almanya'dayım) ama Türkiye'ye gelip enflasyonun son sonuçlarını görünce rakamın benim sandığım kadar anormal olmadığını gördüm. Herşey ateş pahası olmuş azizim (ama Almanya'ya göre yine de ucuz, benim burda okuduğum dergi 10 Mark). Bir de şu faktör var, son zam öyle kaç para yapsak diye düşünülüp yapılmış bir zam değil. Ya bu kadar yapılacaktı ya da harbi harbi (biliyorum bıktınız) batacaktık. Yaptık, batmadık. Eğer gerçekten (bu ay bir okuyucunun bana yazdığı gibi) 4 kutu kola parası (eski MAC para birimi) sana çok çok fazla geliyorsa senin aboneliğini ben ödemeye hazırım (30 Mark ediyo).

2) Pahalı diye dergiyi her ay takip edemiyoruz galiba, ya da eski sayılar sayfasına pek ilgi göstermiyoruz. Prisoner of Ice'ı 8.sayıda açıklamışız (hayat akıp gidiyor, ben yazmıştım, okunmalı). Bak işte abone olursan alacağın 5 eski sayıdan biri 8.sayı olabilir.

3) Haritadaki deliğe iğneyi sokman lazım (doktorun odasındaki iğne). O zaman gizli bölüm açılacak. Tabi izin belgesi, film ve denizaltıyı patlatma işlerini

halletmediysen bu olmaz.
4) Yüz kere dediğim gibi sırf süs olan CD adventure'larından bana da gına geldi ama Ripper (oynadığım kadarıyla) bana biraz daha iyiymiş gibi geldi. En azından tamamen yanlız değilsin, konuşulacak birileri var ve onların konuşmalarındaki ince ipuçlarını yakalaman lazım (Mert öyle dedi).
5) Bak demo gibi oyunlara kızıyorsun, sonra bir demosundan Lost Eden'i beğeniyorsun. Çok acı tecrübeden söylüyorum, uzak dur. Görünüşüne ya da müziklerine aldanıp paranı boşa harcama (o parayla abone olabilirsin), bir iki dakika sonra bütün süslemelerin bir manası olmadığını anlıyorsun.
6) Aslında son zamanlarda çıkan iyi adventure'lardan biri. Indy tipinden hoşalıyorsan (Prisoner of Ice'ı beğendiysen bunu da kesin beğenirsin) bence al. Hatta cisim kullanma işi açısından biraz daha zor olduğundan, daha bile hoşuna gidebilir.
7) Benim oynadığım kadarıyla (500-600 saat falan herhalde) oyunda çıkan tek demolar bir Wonder yaptığında oynayan kısa movie'ler. Rip'i kaç disket bilmiyorum ama eğer daha ucuza geliyorsa kesin onu al. Öyle kayda değer bir değişiklik yok.
8) Kulüp'e tekrar gittiğinde orda kimseyi bulamıyormusun? Nerden mi biliyorum? Bana da olmuştu, saatlerce debelenmiştim. Bugüne kadar neden olduğunu bulabilmiş değilim ama bir daha oynayıp denediğimde bu sefer geçmeyi başarmıştım. Kulüpteki arka odada herşeyi incelediğine (burdan şüpheleniyorum) ve polis odasındaki panodaki daire ve kağıda tam kliklediğine emin ol.
9) Son zamanlarda nedense (acaba para kazanmak için olabir mi?) bütün adventure'lar bol CD'li ve paso renderlı geldiğinden fazla şansın yok aslında ama akla takılanlar The Dig ve Simon2 (The Dig sana daha uygun herhalde).
10) Beş altı aydır oyalanıyordum (her seferinde yazamadan sabah oluyor bir türlü yetiştiremedim) hep araya gidiyordu, ama bu sefer hazırlıklı davrandım. Faith No More'la başlamış bulunduk. Eğer özellikle istediğiniz birileri varsa yazın.
11) Türkiye'deki muhabbetten anladığım kadarıyla Load kimseyi memnun edememiş ama bence güzel, hatta çok güzel, hem de uzun. Şu ya da bu albümle karşılaştırmıcam ama bence buna şükredelim. Tiplerine gelince, olur böyle şeyler, aradan yıllar geçti, beni ırgalamaz, ben tutacağı Formula 1 pilotunu yakışıklılığına göre seçenlerden değilim (ama taş atmayı severim).
12) Aslında iyiler, en azından ne alacağına karar veriyorsun. Aslında CD olacak oyun var, olmayacak oyun var. Mesela Settlers2'yi CD'de almak bir nevi israf (günahtır), başında bir demo var (sonunda yok) hepsi bu. CD'ye para vermeden böyle şeylere bakmak (ya da bana sormak) lazım.
13) Çok da bir alternatif yok aslında, USNF var, ATF var bir de TopGun var. Bunların arasındaki seçim ne kadar ciddiyet aradığına bağlı. TopGun en eğlencelisi (ve en az ciddisi).

GREIF DOCH EINFACH ZU

Sevgili MAC,
Bu sana ikinci mektubum. İlkini yayınlamıştın umarım bunu da yayınlarsın.
Ve soru 1. Süreniz 30 saniye ,
1) Mad tv ile ilgili hile (cheat) biliyormusun? (şifre vermek tarzın değil ama bir kereden bir şey olmaz).
2) Edge 3D grafik kartı ne oluyor? Kaynatılıp suyu mu içilir? Yoksa kökü mü yenir (VESA ve PCI kartlarından farkı ne).
3) Cyberia 3 (bu yüzyıl içinde.) çıkacak mı? Cyberia I'i oynadım, II'yi bitirdim (fazla kolay geldi !) III'ü merak etmek hakkım (yoksa değil mi?).
4) Ultima 8 in açıklamasını şifdırırmısın ? (televizyon çocuğundan araklanmıştır)
5) Almanya'ya oyunlar bizden sonra mı ulaşıyor, yoksa Almanlar mı zevksiz ? (Bakınız yolun sonu Almanya Top 10)
6) Hex editörü nedir, nasıl kullanılır ? Oyunları cheatlemekten başka neye yarar ?
7) Başka soru bulamadım bir tane de sen sor.
Baki "Falcon" Çakıcı

MAC: İkide iki, sen bu mektup yazma işini çözmüşsün gibi görünüyor (ama 30 saniye biraz az, özellikle Ultima8'in çözümü için).
1) Ben bu bir kereden birşey olmaz yalanını daha önce de duymuştum (Engin Abla nasıl bu hale geldi sanıyorsunuz). Güzellerim, canlarım (ve sen salak Burak), strateji oyunlarında hile yapmayın, yaptırmayın, yapanları uyarın. Eğer ilk başta başarılı olamıyorsanız easy'de oynayın, bir büyüğünüze danışın ya da vazgeçin. Hadi diyelim illa hile yapmak durumundasınız, bari bana sormayın (beni sinirlendirmeye çalışıyorsanız başarıyorsunuz). MadTV'yi MaryAnn 4 kere bitirdi, eğer istiyorsan ona taktik sor.
2) Edge ve diğerlerin başımızın yeni belaları. Quake ve ATF gibi oyunlar artık iyice abardığından normal grafik kartları kesmemeye başladı, yeni kartlar çıkıyor (daha modem parasını biriktiremedik ki). Bu kartların üç türlüsü olacak, birincisi yavru kartlar, ana grafik kartlarına ek olarak takılacak (gelecek zamanda yazıyorum ekonomik sebeplerden ama kartların çoğu piyasaya çıktı bile) sadece 3 boyut hızlandırma işine bakacak. İkinci tür kartlar başlı başına grafik kartları olacak ve hem normal Windows cart curt işlerine bakacak hem de 3D hızlandırma için ayrı chipler içerecek. Üçüncü ve en pahalılarda multimedia solution dedikleri hem ses, hem MPEG, hem CD-Rom hem de grafik hızlandırcı chipleri tek kartta taşıyacak olanlar. Hangisini alacağın parana bağlı ama Edge3D Diamond'ın ürünü olduğundan tercih edilebilir.
3) Cyberia3 ile ilgili duyduğum en son şey (bu çıkacak manasına geliyor) high-res olacağı ve oyunun çözümüne gidecek çok yol olacağıydı (yani bir shoot'em up bölümünü geçemedin bir türlü diye takılmayacaksın).
4) İlk başta gördüğün köylü adamla konuş ve ona.... (30 saniyede bu kadar).
5) Biz de oyunların toplam ömrü 1-2 ayı geçmiyor ki. Sonra bilgisayarcıya gidip, az bir paraya yenisini çektirebiliyoruz.
Almanya'da (ve başka yerlerde) oyun fiyatları

100-200 Mark arası değiştiğinden, insanlar iyi olduğuna emin olmadan bir oyunu almak istemiyorlar. Dergilere, promosyonlara falan bakıyorlar (Game-Show'a da bakıyorlar ama anlamıyorlar), ona göre karar veriyorlar. Command&Conquer falan gibi bir oyun iyice isim yapınca herkes gönül rahatlığıyla onu almaya başlıyor, aylarca listelerden inmiyor, yoksa oyunlar hemen hemen aynı zamanda çıkıyor.
6) Hex editörü 16'lık düzende program ya da disk editlemek için yapılmış bir editör. Aslında ilk yapan adam sen strateji oyunlarında hile yap diye icad etmemiştir herhalde ama işte tarihte böyle şeyler oluyor (dinamit, nükleer fizik, silikon ve Macbeth örnekleri).
7) Mesela nedir abi bu hayatın manası, neden son pişmanlık fayda etmez, benim ne zaman modem'im olacak, bu yeni yetme 'oğlanlı' gruplar ne zaman tükenecek, Türkiye'de internet niye bu kadar yavaş, ölmek mi iyi, sakat kalmak mı (süre 3 saniye).

MICH KANN MAN KAUFEN

Majesteleri Sir MAC,
Şu zor günlerde tüm bilgisayar sahiplerini sizin yanınızda olmaya çağırıyorum. Herkes, ayda 4 kutu kola içmeyip bu dergiye sahip çıksın diyorum. Umuyorum ki Game-Show bizim ve sizin desteğinizle daha başarılı olacaktır. Seninleyiz Game-Show. İşte istekler/ sorular/ düşünceler:
1) Bilgisayarım bir 386SX-33 80MB HD 4MB RAM. Sizden her türde oyun tavsiyesi istiyorum. (Klasik istek!)
2) Screen Thief hakkında bilgi verir misin?
3) MAC ne derse o olur! Warcraft, Dune2'den daha güzel.
4) Kamer'den aldığım GTL mouse'u yüklerken ara sıra Microsoft mouse'u görmüyor. Acaba neden? (Sakın Arçelik kullanma kılavuzunda olduğu gibi "mouse kablosu takılı mı?" diye sorma.)
5) Öncelikle 8MB RAM almak istiyorum. Piyasa fiyatı nedir?
6) Birkaç eski sayı bende yok, almak istiyorum. Nasıl alabilirim?
7) Until it sleeps'in sözlerini yayınlar mısın?
8) Championship Manager2'den daha iyi bir menajerlik var mı?
Red Baron
MAC: Ben de tam nasıl olsa anlamazsın diye 4 kola örneğini copyrights'sız kullanmıştım, meğerse senin mektubu da yayın listesine almışım. Umarız kızmamışsındır.
1) Railroad Tycoon (strateji oluyor), Indy500 (araba yarışı olarak), Corel Draw 2 (aperatif), Day of the Tentacle (adventure gibi), Wolfstein3D (ekşın), UFO (bir daha strateji), Sensible (spor olsun diye), Epic (uzay da lazım), Jetfighter (bu da simulayon). Her tür oldu mu bilmiyorum, ama 386'cıların durumu bayağı iyi.
2) Screen Thief dergimizin direği, ingiliz anahtarı, her işin başı. Bir oyunu oynamadan hafıza yüklüyorsun, sonra oyun sırasında ALT-Control-T üçlüsüne basarak (çok ayrık olduklarından basmak zor) ekranda olan biteni hardiske resim olarak kaydediyor. Çoğu kartlarda hi-res ekranları çalmıyor, onun için resimler bozuk çıkıyorsa sebebi kartınızın uyumsuzluğu olabilir (çok eski Trident'lerde normal çalıyor).
3) Ben dedim diye olmasın ya. O zaman tadı kalmıyor. Bir okuyucu yazıp demiş ki, aslında Warcraft'da shift'e basılarak dört birlik seçilebiliyormuş. ben bunu hatırlayamadım, ama varsa böyle birşey, yararı olsun diye yazıyorum.
4) Vay... Klasik 'Kamer'de bulabilirsin, Kamer'den alabilirsin' cevabıma misilleme ha, beni köşeye sıkıştırmaya mı çalışıyorsun yoksa? Aslında başarılı da oldun, bunun olabilmesi için aklıma gelen tek sebep mouse'un, kullandığın sistem ile uyumsuz olması.
5) Eskiden 8 MB Ram dedin mi anneler çocuklarını içeri sokar kapıları sürgülerlerdi. Şimdi zaman içinde RAM'ın fiyatı da anormal düştü. Hatta o kadar düştü ki, şu anda az RAM acısı çekmenin hemen hemen hiçbir manası kalmamıştır arkadaşlar. Ben geçen sene 125 dolara almıştım (aklımı seviyim, ne güzel de stratejik karar veririm), şu anda 50 $ civarında.
6) Kamer'e kadar gelip mouse driver alıyorsun da, ne diye sesini çıkarıp eski sayı istiyorum demiyorsun? En kolay Kamer'den alırsın.
7) Ben nasıl olsa albümün içinden şarkı sözleri çıktı diye (CD'de vardı) pas geçmiştim ama illa istiyorsanız gelecek ay Metallica çalarım size.
8) Yok diyo herkes (ama onlar taraflı, bu oyuna hayatlarını harcıyorlar), ama galiba gerçekten yok. Ben USM oynuyordum (Championship taraftarları habire aşşağılıyorlar) bir de Premier manager serisi var.

UND ES GIBT MICH

Merhabalar MAC,
Yani, uzun lafın kısası (veya daha da uzunu) işte ikinci mektubum. İlkini yayınlayıp yayınlamadığın veya buna da "Hmm, idare eder, ama yayınlanacak kadar iyi değil" deyip diğer mektuplarla beraber tozlu bir rafa kaldırman hiç önemli değil. Önemli olan, en eski arkadaşım kadar iyi tanıdığımı zannettiğim sana yazmış olmak ve sohbet edebilmek (her ne kadar tek taraflı da olsa (psikolojik baskı da yaparım)) (...) Gene de mektubumun yayınlanması ve benim sağlığım açısından faydalı olacağını düşündüğüm için bir iki soru kondurmayı da ihmal etmedim.
1) Game-Show'un bütün sayılarına (minus 5. sayı) sahibim. Bu nedenle dergide yayınlanmamış ama son bir iki sene içinde zevkle oynadığın birkaç oyunu yazsan çok iyi olur.
2) Intel Inside bekar mı? Hani tanıdığım helal süt emmiş bir Cyrix var da, o bakımdan (çöpçatan servisimiz mevcuttur; aile salonumuz da mevcuttur... Ne alakaysa?).
3) Kendi aranızdaki kavgalara son verin, zaten kapitalist dış mihraklar bir an evvel göçmenizi bekliyor. Siz de durup dururken birbirinize dalaşmayın, onların ekmeğine yağ sürüyorsunuz. (Ama şu gözlük olayı harbiden yıktı beni, abi insan gözlüğü gözünden nasıl çaldırır ya, hihoho, hi ho ho hayt yaa!)
4) Senin oralarda Amiga durumu nasıl, bir hareketlilik var mı?
5) Bu C&C mükemmel bir

FALLING TO PIECES

Back and forth, I sway with the wind
Resolution slips away again
Right through my fingers, back into my heart
Where it's out of reach and it's in the dark
Sometimes I think I'm blind
Or I may be just paralyzed
Because the plot thickens every day
And the pieces of my puzzle keep crumblin' away
But I know, there's a picture beneath
Indecision clouds my vision
No one listens...
Because I'm somewhere in between
My love and my agony
You see, I'm somewhere in between
My life is falling to pieces
Somebody put me together
Layin' face down on the ground
My fingers in my ears to block the sound
My eyes shut tight to avoid the sight
Anticipating the end, losing the will to fight
Droplets of "yes" and "no"
In an ocean of "maybe"
From the bottom, it looks like a steep incline
From the top, another downhill slope of mine
But I know, the equilibrium's there
Indecision clouds my vision
No one listens
Because I'm somewhere in between
My love and my agony
You see, I'm somewhere in between
My life is falling to pieces
Somebody put me together

FAITH NO MORE / THE REAL THING

oyun, ama bilgisayar sanki birazcık son görevini oynarken atılan her Nuclear missile, construction yard'ımı ve üç tane binayı birden götürüyordu, ama şimdi NOD'larla oynuyorum ve bir nuclear strike , bir binayı bile yok edemiyor. Ne iş?

Sinan "Ne bu soy isim arası gavurca sıfatlar ayağı, anlamıyorum" AKKOL

MAC: Son anda (tam Almanya'ya dönerken) Kamer'e varmayı başaran mektubun yine son anda sayfaya girmeyi de başardı (Metin Akça'nın mektubu da böylece kalmış oldu, aranızda hesaplaşın), muhabbet kısımlarını haliyle kesmek zorunda kaldım ama şöyle diyimm a) haklısın b) haklısın c) haksızsın.

1) Tam 5 sayı eksiğin olması ne şans, böylece abone olursan 5 eski sayı alıp seti tamamlayabilirsin (bence yararlı bir uygulama, Emin Bey'i buradan tebrik etmek isterim). Geçen zamanlarda aklımda kalan oyunlar mesela Jagged Alliance (unutamam ki), Death Gate, IndyCar (1 oluyor), Civ2, Reunion (çok da güzel değil ama aklımda kalmış işte), X-Com, Quarantine, Settlers2.

2) Bekar ama acı haber, zaptedemediğimden ne yazık ki hadım ettirmek zorunda kaldım (iftiraaa-Intel) (susmazsan hemen ettirecem-MAC) (lütfen yapma-Intel) (bak hala konuşuyor-MAC).

3) Bir kavga olduğu yok ki aslında. Serkan'ın SSS (süper saftirik salak) kişiliği insanı ister istemez onla dalga geçmeye itiyor. Mesela adama bu ayki kapağı gösteriyorsun, nasıl olmuş diye, geliyor bakıyor, ekranda kocaman bir Formula 1 arabası var, 'güzel olmuş, hangi oyun bu' diyor sonra biz güimekten yerlere yatıyoruz, derginin işleri geri kalıyor. Eğer diyorsanız yazı içleri atışmalarınızı sınırlayın, bu konuda haklı olabilirsiniz, tartışmalar sürüyor.

4) Var. Her akşam Klinikum Mannheim'daki (hastanemiz oluyor) morgcu adam geliyor, ölüler buzluğunun derecesini hazırlıyor. Almanya'da olmanın tek avantajı her ay çıkan bir iki tane iyi Amiga dergisi olması (yani bana değil, o dergileri alacak parası olanlara) ama bu dergiler bile artık kapaklarırındaki disk ve CD'lere eski oyunları koyuyorlar (yakın zamanda pek yeni birşey çıkmadı, bir F1GP2 çıktı bir de birkaç eski LucasArts adventure'ı)

5) Bu oyunlardaki haksızlıklara çoktan alışmış olman lazım. Başka türlü seni zora sokup oyunu zevkli hale getiremiyor galiba. Z için o kadar çok akıllı olacak, süper olacak diyorlardı, geldi, oynadım, tamam biraz daha akıllı, ama açıkçası benim beklediğimden kötü bir oyun çıktı (sektör işi yüzünden herşey köşe kapmacaya dönüyor).

IM SONDERANGEBOT

Sevgili MAC,

18. sayıda verdiğin taktiklerin sayesinde X-COM'u bitirdim; çok sağol! Bu arada adresime bir teşekkür mektubu yollamanız gerçekten çok ince bir davranıştı. Sorular biraz fazla ama n'apalım. Umarım sıkılmazsın.

1) Duyduğuma göre "Klasik" köşesine malzeme lazımmış. Bence Freddy Pharkas (Sierra) ve Sherlock Holmes (EA) gerçekten klasikleşmiş oyunlar. Sen ne dersin?

2) Screen Thief'le arakladığım resimler çok küçük oluyor. Bunları herhangi bir parametre kullanarak veya başka bir yolla büyütmenin yolu yok mu?

3) Amiga 4000, nasıl oluyor da hem PC hem de Amiga karakteristiği taşıyabiliyor? (Yoksa ben mi yanlış biliyorum?) A 4000/ 5000 arasındaki farklar nelerdir? Şu anda piyasada var mı?

4) PC'de, Amiga'daki Deluxe Paint gibi rahatça kullanabileceğim bir programa ihtiyacım var. Sence Corel Draw bu işi görür mü? Başka bir program önerebilir misin? IFF formatını okuması çok önemli; bir yıl önce bir A 500+'ım vardı ve topladığım IFF arşivini hala saklıyorum!

5) Elinde "Chips and Technologies 64300/ 301 VGA" kartı için VESA sürücü disketi var mı? Çok zor durumdayım. (Bilgisayarı satın aldığım yerdeki izbandutlar, 'Yok hemşerim! N'apalım?' diyerek beni savuşturuyorlar. Kamer'de var mıdır?)

6) Sam and Max'te bir yerde takılıyorum, şu garip mağarada! (Mystery Vortex.) 4. sayıda yazılana göre, aynadan içeri girdikten sonra soldaki kolu kullanmamız gerekiyor, ama ne yapsam nafile, kırmızı kapılardan hiçbirine giremiyorum. Ne yapmam gerek?

7) Fate of Atlantis'te bir yerde takılıyorum. (Aslında plak takılıyor...) Sophia'sız oynanılan senaryoda; Thera odasındaki görevli adam, balon bulunan sandığı vermek için bir fatura istiyor. Bunu hiçbir yerde bulamadım, acaba daha önceki bir yerlerden almayı mı unuttum?

8) Time Gate'te (Knight's Chase) bir yerde takılıyorum (Ya sabır! Baba be, sana kaç kere şu eski gramofonu almayalım demedim mi?). Rahibin elbisesini yürüttüğümüz yerden sonraki odadan (hani mürekkep

hazırladığımız yer) çıkıp kitabı ve tahta kutuyu kasaya koyuyorum (Sayı 15'e göre). Daha sonra meşaleyi yeniden iterek gizli geçidi kapatıyorum. İçeri bir rahip giriyor ve ben de tam arkasından yürüyorum (Sayı 15'e göre). Fakat, onun da arkasından gelen oklu zebani, beni ne yaparsam yapayım öldürüyor (sayı kaça göre?). Burayı nasıl geçebilirim?

9) Şimdi, (Ohh! Nihayet düzeldi!) X-COM'u bitirmiş biri olarak (o kadar küçümseme, 5. seviyede oynadım) soruyorum. Sence Deadline'ı almaya değer mi?

10) Tie Fighter, Battle5'ten sonra bitiyor mu? Sağda solda gördüğüm mission disklerin akıbeti nedir?

11) Putty Sqad ne zaman çıkacak?

12) Jagged Alliance ve X-COM'dan başka önerebileceğin turn sistemli strateji var mı? Ufo the Enemy Unknown'un sağlam versiyonunun nerden bulabilirim?

13) DX4- 133 CPU çıkmış diyorlar. Türkiye'de var mı? Şu anki DX2- 66 mainboard'a uyar mı? Fiyatı aile bütçemizi aşar mı? Aşarsa babam bana kızar mı? Gevezeliği kesmezsem, bir daha Game-Show okuyamama olasılığım var mı? Benden bıktın mı? Başarılar mı?

Murat CEYLAN, Etlik/ Ankara

MAC: Adrese geri mektup yollama yeni uygulamamız (benim de yeni haberim olduğuna göre bayağı yeni). Az biraz okuyucumuz var, onlarla da kontağı kaybetmeyelim diye uğraşıyoruz. Eğer bu mektubu alacağınıza emin olmak istiyorsanız mutlaka zarfın üstüne adresinizi yazın. Ama bu sefer de mektubu yazdığınız adam adresinizi öğrenemiyor, onun için bir zahmet mektubun içine de adresinizi yazın.

1) Freddy Pharkas'ı oynamak için kitabı lazım olduğundan onu pas geçebiliriz ama bu Sherlock Holmes oyunu için bana habire soru geliyor (Muder de yazmış) ama ben oyunu daha görebilmiş değilim (bir Pack'den mi çıkıyormuş ne), eğer sen bitirebilildiysen yaz, gönder yayınlayalım.

2) Oyunun ekranı ne boydaysa resimler de o boyda oluyor. Biz de sık sık olduğu gibi küçük resimleri büyütünce piksellenme oluyor. Kötü dert ama çaresi yok.

3) Benim öyle birşeyden haberim yok (belki de benimki karaktersizdi) (nankör-Intel) (seni de satınca senin arkandan da konuşacam-MAC), ama hem Amiga hem PC diskleri okuyabiliyor. Bir de PC emülatör programlarıyla az biraz Pc programları çalıştırabiliyorsun (ama yavaş olarak). Bir aralar PowerPC tipi hem Amiga hem PC olan bir alet çıkacağı lafları dolandı durdu ortada ama son yıllardaki bin tane Amiga projesi gibi bu da araya kaynadı gitti galiba. 4000'le 500 arasında bayağı bir fark var, Workbench versionu farklı, Chip Mem'i daha fazla, HardDisk controller'ı içinde, kart takmak için bir sürü slot var, ve yaklaşık 3000 marklık bir fiyat farkı. Sanırım şu anda her iki alet de anca elden düşme olarak alınabiliyor.

4) CorelDraw asıl olarak bir vektör çizim programı. Ama içinde Corel Photo Paint derler bir resim programı var. ben bunca zamandır ne sevebildim, ne de kullandım. Onun yerine Adobe Photoshop'ı dene. Çok süper profesyonel bir program ama Deluxe Paint'teki kullanım rahatlığını bulabileceğini sanmıyorum (ben bulamadım). Bu arada IFF formatı da okuyor.

5) Kamer'de bir ihtimal vardır, arayıp sormaktan birşey çıkmaz ama istiyorsan gel iki üç adam toplayıp o herifleri dövelim, ya da çok irilerse yaz adlarını teşhir edelim (ucuz kahramanlığın alemi yok).

6) Şimdi, aslında illa o kırmızı kapıdan gireceksin diye birşey yok. Oradaki üç kapının (kırmızı, mavi ve mor) hangisinden gireceğiniz, her oyunda random olarak değişiyor. Aynalı odadaki kolların pozisyonunu değiştirip, üç kapıyı da sıra ile deniyeceksin. Mavi kapı için mavi kol, kırmızı kapı için kırmızı kol, mor kapı için de iki kol birden.

7) Klasikler köşesine bir göz at bakalım.

8) Anladığım kadarı ile bir rahibin arkasından nasıl yürünür, tam bilmiyorsun. Biraz daha dikkat edelim. Yavaş yavaş, sakin sakin, dikkatli dikkatli...

9) Deadline'de yaptığım hatayı da itiraf ediim de, bu günlerde ölürsem (muhtemel) arkamda kapanmamış dosyalar kalmasın. Ben oyunun haberini yaparken kısa bir movie'sini görüp X-Com gibi turn-based sanmıştım. Ama oyun real-time çıktı. Yani X-Com'culardan çok Crusader'cıların işine yarar. Özür dilerim (artık vicdanım rahat), onun yerine Jagged Alliance almakta yarar var, onu da oynayıp bitirdiysen (12.soru öyle diyor) yakında çıkacak olan ikincisi Deadly Games'i bekliyebilirsin.

10) Defender of the Empire derler, çok güzel bir mission diskleri var (aslında Tie Fighter' da da 7 battle var diye biliyorum ama tartışıp birbirimizi kırmayalım). Install etmesi biraz problemli (oyunun crack'ini çalıştırmadan install etmek lazım) ama sana oynayabilecek 3 battle daha (her birinde 6 görev var) ve yeni bir model uzay gemisi (Tie Defender) veriyor. Onun için yeni oyun (adının X-Wing vs.Tie Fighter olduğunu biliyorum ama buralarda X-Wing 2 deniyor) çıkana kadar seni oyalar.

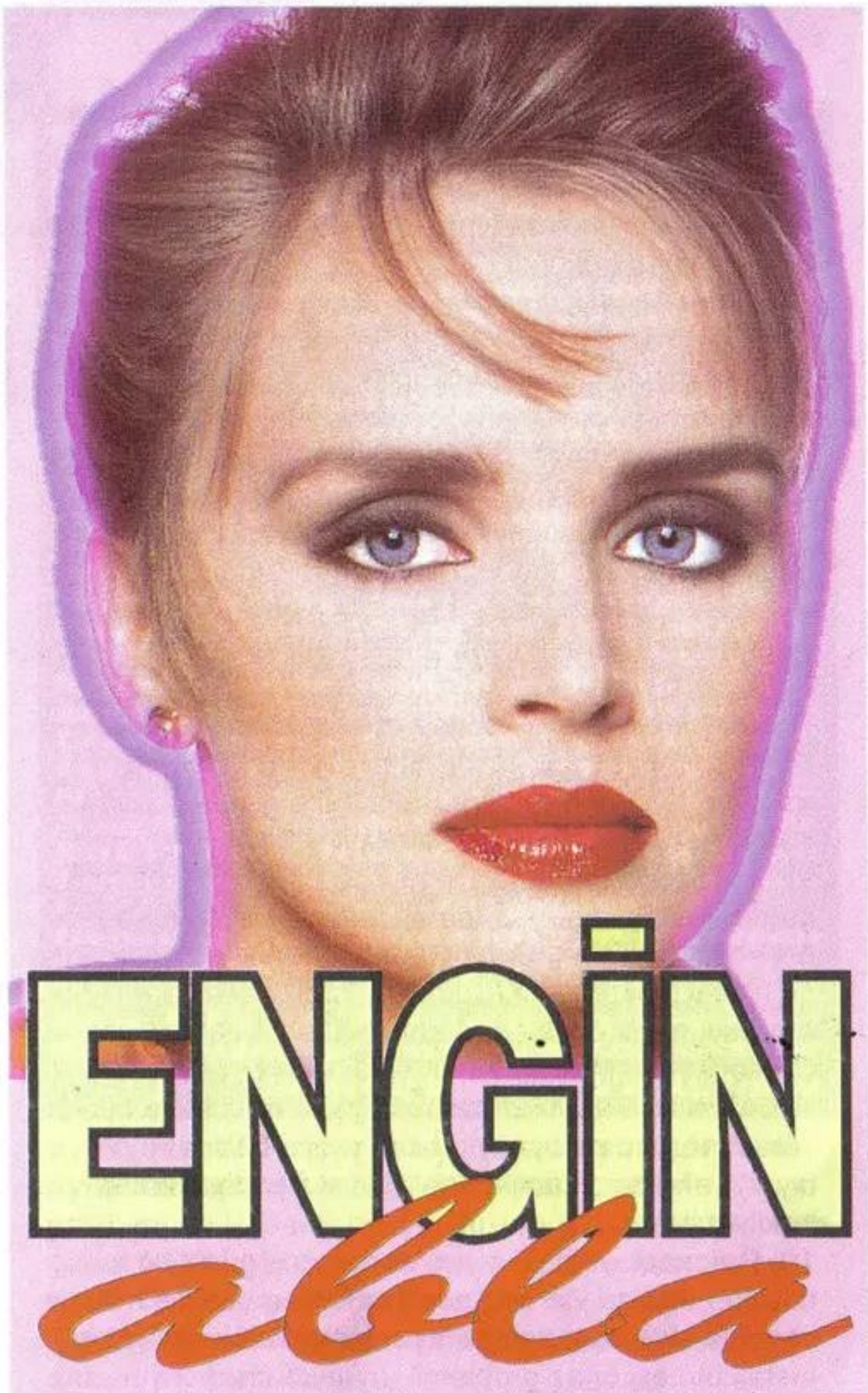
11) Buralarda çıktı (utanmadan CD yapmışlar) ama galiba daha Türkiye'ye gelmemiş.

12) Bu ayki seçmeceden anlayacağın gibi bu türde o kadar da çok alternatif yok. Eskiden Space Crusade oynardık, Deadly Games geliyor (sonbahar dediler), X-Com'un yenisi de çıkacakmış (Microprose batmazsa). Biraz daha RPG'li birşeyler istiyorsan Mega Traveller serisine bakabilirsin. Kamer'deki UFO çalışıyor (galiba, ben Amiga'da oynamıştım).

13) Çıkmış, Engin bir tane almış mı nedir, yüz kere bana birşeyler anlattı ama dinlemedim (genelde o konuştuğunda en iyi taktik budur). Galiba çok iyiydi, süperdi filan diyordu (bir gece önceki macerasını anlatıyor da olabilir). Her board'a galiba uymuyor. Fiyatı da sanırım 70 dolar.

Intel, çık o valizden de yazıyı kaydet. Döndük artık (onu çıkarmayı unutmuşum). Muhabbeti özlemişim ama keşke bu kadar yemeseydik.

Murat'Tormented'ADANÇ
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İşhanı No 2/5
Beşiktaş 80690 İstanbul
(kaç tane lahmacun söyliim abi)



Siz yok musunuz siz, siz adamı öldürürsünüz. Siz ki, İki aptal ritmi arka arkaya dizeni, ilah popçu yapıp baş tacı edersiniz. Siz ki, çatal - bıçak, tencere - tava, b.k - püsür için gazete, disket, cd için dergi alırsınız. Verirse alırsınız, vermezse almazsınız. Biz pişirelim, hazırlayalım siz yemeyin, yok öyle yağma, hadi alın bakalım bir Game-Show. Arkadaşınıza da aldırın. Biz de para kazanalım, disket falan verelim (belki de Ekim'de), Compex 96'ya katılalım (o da Ekim'de).
Uğraştık, didindik, size yine cici bir dergi hazırladık. Bir sürü de mektup gelmiş. Haydi bakalım, bakalım.

Canım, ciğerim, Engin Abla;
Nasılsın, iyimisin? Ben minik bebeğin Metin. Sana bir sorum olacak. Geçen gün bir arkadaşım 6X Lion marka bir cd-rom aldı fakat driver'ın üzerindeki play butonu çalışmadı. Cd-rom'u Goldstar marka bir cd-rom ile değiştirdiler. Cd-rom'un değişme sebebinin I/O kart uyumsuzluğu olduğunu söylediler. Şimdi hocam (pardon Ablam), vatandaş I/O kart uyumsuzluğu yüzünden istediği marka cd-rom'u alamayacak mı? Bu işin bir çözümü yok mu? Nedir bu I/O kart dedikleri? Biricik Engin Abla, lütfen derdimizin dermanı ol. En içten sevgi ve saygılarımla...
Metin 'Crazy of PC' Çatalkafa
Elma yanaklım, Metin;
Sanırım sizi kandırmışlar (Serkan'a fazla yanaşmayın, salaklığı bulaşıcıdır), çünkü cd-rom'un üzerindeki butonlarla I/O kartın hiç bir alakası yok. Sadece power bağlantısını yaparak bile cd-play yapabilmen mümkün. Zaten kıyak yapıp Lion yerine Goldstar cd-rom vermişler, hiç ses etmeyin. I/O kart meselesine gelince; I: input, O: output demek oluyor. Yani I/O kartın görevi bilgisayardaki giriş çıkışları kontrol etmektir (hdd, fdd, cd-rom, mouse, modem gibi).
Buradan bir çift lafım da Erdinç (Mutlu) bey'e olacak. Win'95'de cd-romlar, install etmeden sorunsuz olarak çalışır. Programları silme meselesine gelince eğer direk olarak directory'i ortadan kaldırırsanız Win'95 açılışta bazı hata mesajları verebilir. Onun için denetim masasındaki program ekle/kaldır seçeneğinden silmeniz çok daha mantıklı olur.

Gübre dolu lahana bahçesinin ortasındaki sarı gülüm Engin Abla (gübre = Serkan);
Mektubuma güzel sözlerle başlamak isterdim ama güzide Yay-Sat yetkilileri beni isyana zorluyor. Galiba bu zat-ı muhteremler henüz Balıkesir'in il olduğunu bilmiyorlar ya da 'lan olum, kim okur bunu Allahın dağında' gibisinden bir tavır içerisindeler. Sorular:
1- Engin Ablam nasılsın, iyi misin? Halin keyfin yerinde mi? Emin patron kimseye izin vermiyor mu? Gidin, tatile çıkın, denize girin, üstsüz güneşlenin demiyor mu?
2- Bilgisayarıma 4 ram taktırdım, 4 ram çıkartılmış gibi oldu (sanki daha da yavaşladı gibi, hatta gibisi fazla oldu öyle). Bu nedir?
3- Benim kuzenin bios'una bir kilitlenme süresi koymuşlar. Örnek : 15 sn içinde Intel Inside ile hiç bir olayınız olmazsa, sonra istesenizde olamıyor. Nedendir, kurşun mu döktürsek?
4- Okuduğuma göre Serkan gözünden gözlüğünü çaldırmış. Peki ben başka birşeyini (!!!!??) çalabilir miyim? Riskli mi? Değer mi?
5- Neden oem cd ler orjinallerden daha ucuz? Göz göre göre kazık mı atıyorlar? Kulaklarını çekelim mi?
6- Bana birisinin söylediğine göre 486lar ile Pentiumlar arasında pek fark yokmuş, hemen hemen aynı hızda çalışıyormuş. Ne diyorsun devletlum, asalım mı?
7- I/O kart ne işe yarar?
Sorular bitti, hayırlı olsun. Dergi olayına daha iyimser bakmanızı diliyorum. Dergi çıkmasa da (Allah esirgesin) sizin yüzünüz de bir tebessüm olmalıdır. Bu kadar insanı kendinize tutkun yaptığınız için gurur duymalısınız. Hep böyle kalın...
Cengiz 'Polyanna' Yönezer
Fındık Kurdum Cengiz;
Bu Game-Show arayıp da bulamama durumu bin'i aştı. Benim herkesten bir isteğim olacak. Gazete bayiinde Game-Show bulamazsanız ısrarla sorun ve isteyin. Gazete bayiide o ne ki diyip Yay-Sat'ı arasın ve 'ben Game-Show istiyorum' desin. Hem siz bize kolay ulaşın, hem de biz çok satalım, para kazanalım, han-hamam dikelim (laz müteahit mantığı yaptım size).
1- İyi gibiyim hatta Serkan benden uzak olunca iyiyim. Kötü patron Emin bırakın tatile göndermeyi, camın önüne çıkıp güneşlenmeye bile müsaade etmiyor (sanırım, cehennemde kifayetsiz Serkan ile aynı kazanda kaynayacak).
2- Bilgisayarının setup'undaki video shadow kapalı olabilir ama yinede sen kurcalama, bir bilen halletsin.
3- 'Bilgisayarının setup'una virüs bulaşmış olabilir' mavrası yapmamak için kendimi zor tutuyorum. Höööööyt, olur muymuş öyle saçma şey. Bilgisayarını F5 ile aç, öyle dene. Olmazsa dergiyi ara, sana yardımcı oluruz.
4- Gözlük hiç bir şey değil. Adamın beyninin bir kısmını, şahsiyetini, ruhunu aldılar, bir kuru bedeni kaldı. O'na da sen göz diktin. Ayıptır, yazıktır, günahtır. Riskini sorarsan sıfır. Değer mi konusu tartışmaya açık (pek de fena değildir).
5- Oem cd lerde paketleme, kitap, kutu gibi maliyetler yok. Bunun için daha ucuz. Ama Türkiyede satılan bir çok kutusuz oyunun kopya olduğunu unutmamak lazım.
6- Asın, kesin, çarmıha gerin zındığı (hatta Serkan ile training yapsınlar, yeni şaklabanım o olsun). Halt etmiş onu söyleyen. Gelsin bana aralarındaki dağlar kadar farkı göstereyim ona.
7- Metin'in mektubunda anlattım.

Yine doğuyor güneş. Mustafa, ne zaman boyadın oğlum göğü, uyandılar insanlar ve baktılar ki mavi, yani Mustafa ne adamsın, iki dakka Warcraft oynamaya gelmiyo yanında, hemen yaptın yapacağını, başlattın günü, şimdi uyumam mı gerek benim? O bi şey değil, kurtaramadık insan ırkını orc belasından. Sen güzel maviye boyadın göğü, yaptın görevini de, biz bitiremedik mission'ları, kaldık sap gibi ortada. Cheater oldum çıktım Mustafa. Hayır, hayır Mustafa'ya yazılmadı bu mektup, Engin'e yazıldı, Abla'ya... 'Ne olursan ol, yine gel demiş' Mevlana. Ne olursan ol diye iyi demiş de, 'başına ne gelirse gelsin, gel' dememiş. Olsun, onca olandan sonra geldim yine.
Değişmişim di mi biraz. Yoo yoo değiştim. Büyüttüler beni. Büyü de gel çocuk, büyü de gel, hadi o yolları yürü de gel'di biraz. Sanki. Belki. Oldu abi, yani Abla. Kestim. Sorularıma

geçeyim, Dünyayı cennet edeyim. Ulan insanın yeniden bilgisayarıyla sorunu olması ne güzel bir şey yaaa...
1- C&C'da save ederken iki üç save'de bir takılıyor. Ekranda ecik bücük makine dili ecnebice şeyler çıkıyor. 95'im Windows'um da "This Application is kapandı canım, eyvallah" diyor. Kafayı yedim de şu NOD'ları bir güzelce yenemedim.
2- Win95'de açılışta F8'e basınca 7. Seçenek çıkmıyor. Galiba DOS'u silmişim. Ne etçem (etçeemi etmiş miyim)?
3- Win95'den tekrar 3.1'e geçmek istedim. Mesela yağni. MS DOS'dan Setup yap dedi. Çıktım Win95'in içinden MS DOS'a. Dedi, çıkmamışsın Windows'dan. Dedim, ne diyon? Dedi, "Senin DOS'un yok mu?" "Shut Up" dedim, "Shut Down" ettim. Restart koçum in MS DOS mode dedim. Dedi "Windows protection" error. Dedim, küfür mü ediyon? Dedi, kapat beni. Dedim, ben seni Engin Ablam'a şikaat etmem mi? Dedi, kapat beni. Ettim Küfür. Ettim şikaat. Ettim kapalı.
4- Herkes Game-Show'dan iki tane alsa bir sefercik. Ne olur ki? Ben öyle yaptım. Birini dergiyi almayan bir arkadaşıma hediye etçem. Bence ne iyi etçem. Bir sefercik yapın. 150 bin TL fazla ödemiş olarak bir giderse, bir daha 150 milyon ödeseniz alamayacağınız, geri getiremeyeceğiniz bir dostu kazanabilirsiniz, kazandırabilirsiniz, kazanabiliriz. Çok çok iyi bir şey yapın, elinizde fırsat varken.
"It's now safe to turn off your letter..."
MUDER
Naaptıın.. Naptın be Mustafa'm... Boyadın sağı solu. Kızdırdın şu garibi. Bak kurtaramadı çocuk insanları. Naaptın Mustafa, Allah seni kahretsin e mi. Sen üzülme Muder'im, gel böyle beraber kurtaralım insalığı. Gel güzelim gel. Hoşgeldin Muder, aramıza tekrar hoşgeldin. Arkadaşlıklar, dosluklar, aşklar başlar ve biter. Başkaları başlar ve onlar da biter ama mutlaka biter. Tıpkı hayat gibi Muder, acı ve hayat kadar da gerçek. Ölen ölsün, kalan sağlar bizimdir. Ayakta mısın Muder'im, dik misin? Biraz kambur da olur be. Yeter ki sen üzülme, yeter ki sağ ol, yeter ki sen ol... Mustafa'm da sağ olsun, olsun be Muder'im. Yeter ki canlar sağ olsun.

Muder'im dertlerin çok. Zaman bitmeden, yer tükenmeden bakalım bir be güzelim.
1- Bilmiyorum desem kızarmısın ama diyeceğim. C&C her haltta bu hatayı veriyor. Sorun ses kartı olabilir, ram olabilir, hatta bios setup'la bile alakalı olabilir. Netekim bilemiyorum.
2- Wın95'i eski sürümün üzerine kurarsan öyle olur tabii. N'aapçan ki eski DOS'u? Takıl öyle işte.
3- Bilgisayar terbiyesiz bir alettir, yüz göz olmaya gelmez. Bas gırtlağına, bas resete, resetle. Aç F8'le bi güzel. Açtın mı? Hadi ama, hah, tamam. Şimdi seç bakalım 'Command prompt only"i. Tak Win3.1 disk 1'i. Geç A sürücüsüne. Yaz bakalım "kur" (ya da "setup"). Oldu mu şimdi güzelim. Güle güle kullan.
4- Benim daha iyi bir fikrim var. Herkes iki tane yerine bir tane alsın ama herkes (ihtiyacı olan) alsın. Nasıl ama!..
Boş bir vaktinde Kamer'i ararsan (telefonla) sevinirim. Sağlıcakla kal.
Muhterem kişilik, muhteşem insan, Engin Abla;
Hiçbir teknik sorunum olmamasına rağmen sana yapılan saldırılara dayanamayarak bu satırlara konuk oldum. Ben ve 63 yandaşım sana yapılan tüm saldırıların cezasını vermeye and içtik. Söyle bize bitirelim. En derin saygılarımızla.
KOBRA ÇETESİ
Dostlarım sevinsin, düşmanlarım çatlasın. Gördüğünüz gibi arkadaşlar, artık bana sataşanların korkulu rüyası Kobra Çetesi görev başında. Sen Dallama Madman (bir daha uğraşırsa Deadmen olacak), sen Burak Bayburtlu (Serkan benzeri, şapşaloz), sen Turtle Efe (çekil kabuğuna ayak altında dolaşma) ve siz Serkan ve tek kişilik kitlesi Alper. Benimle uğraşmaya devam edersen salıcam Kobra'yı üzerinize, ona göre!..
Son olarak söylemek istediğim bir şey var; Ey okuyucu, 64'lere, Amiga Dünyasına, Amiga Dergisine ettiğinizi bize de etmeyin. Son salaklar bizleriz. Bizden sonra kimse böyle bir işe cesaret edemez. İyi tartın, ölçün, biçin. Muder'in de dediği gibi, 150 bin lira için, 150 milyon verseniz tekrar kazanamayacağınız bir dostu kaybetmeyin. Sizleri çok seviyoruz...

ENGİN 'Öyle de olur, böyle de' ABLA

Şimdi tam vakti, alın kağıdı kalemi elinize... Yazın dertlerinizi, dermanınız olayım :
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş, 80690, ISTANBUL

YENİLİK

ARS ELEKTRONİK

LİSTEDEN OYUN SEÇMEYE PAYDOS.

OYUNLARINIZIN RESİMLERİNİ GÖREREK ALIN.

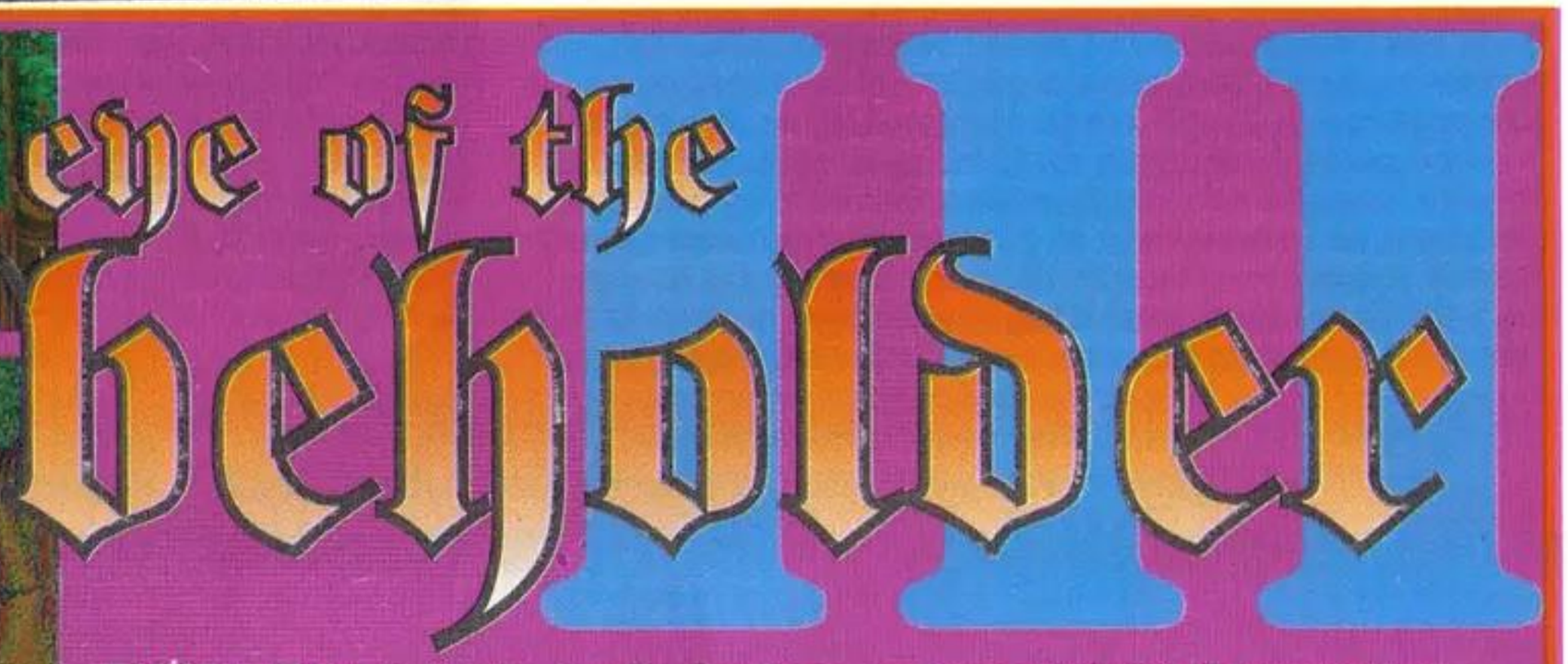
10000 Disketlik bir arşiv ile daima hizmetinizdeyiz.
Arşivimizi CD'ye kayıtlı olarak temin edebilirsiniz.
Aynı günde CD Çekimi Yapılır.

ARS Elektronik Tel & Fax: 0216 337 35 97
Osman Ağa mah.Pavlonya Sok. No:2/9 KADIKÖY / ISTANBUL

CHEATS

Bu ay cheats köşemizin iki konuğu var: Hoş geldiniz Metin ve Baybars Beyler. Metin, köşemize telefonla katılmış. Mış diyorum ? Çünkü ben bahsi geçen telefon konuşması sırasında uyuyordum. Metin, koçum Future Shock cheatleri ile başının dertte olduğunu hatırlıyorum: cheatleri aktif yapmak için "+ ile /" yerine bir de "ALT ile /" kombinasyonunu denersen sorunu belki halledebilirsin. Halledemezsen, lütfen uyamadığım bir an, beni yine arayabilirsin. Baybars da Ankara'dan mektupla köşemize katıldı. Baybars, gönderdiğin cheatler için sağol. Eski sayılarımızda yer almamış olanlara yer vereceğimdir ve yeni cheatlerini bekliyorum. Başka köşelere "size şu cheatleri göndereyim mi?" gibi gevezelik yapıncaya kadar laf yerine iş ürettiğin için de seni diğer okurlarımıza örnek gösteriyorum. Bu ay MESAJ ayımız olsun bakalım:

☒ Mert Topçu



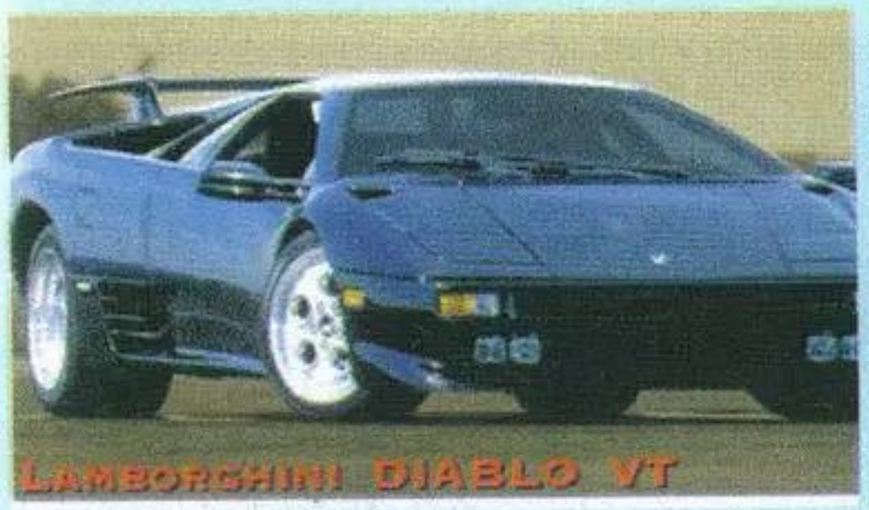
EMİN'e: *Patron, bunca iş güç, koskoca yaz mevsimini tatil yapmadan geçirdiğini görüyorum. Bence sen iyi bir dinlenceyi hak ediyorsun ama eğer "yok ya ne işim var benim tatilde" diyorsan ben senin yerine bu ay da tatildeyim, haberin ola, "gün ola harman ola"!*

Oyunu başlatmadan önce Dos satırından **SET AESOP_DIAG=1** komutunu yazıp Enter'layın. Ve oyunu başlatın, tabi. İşte cheatleriniz hazır:

[A]: foe'leri öldürür, **[G]:** teleport olayı. **INTRO.GFF** ile **FINALE.GFF** dosyalarının isimlerini değiştirirseniz başlangıç ile bitiş demoları değişmiş olur. Yani "Nerden başlasam, nasıl anlatsam, Bodrum Bodrum" gibi...

MAC'e: *Alamanyalardaki mücadeleni destekliyorum (farkettiğin üzere yalnızca manevi olarak).* Bir de sayfaların arka planlarının renkli olmasını... Win'95 ile ilgili biz de birşeyler yapalım dedik ve Win95 altından oynanan Pitfall'un kodlarını bulduk:

MEOWMEOWLIKEMEOWMAN	:9 hak kazanın,
EATMOREBRAN	:9 devam hakkı kazanın,
FIVEEASYPIECES	:Bölüm 5 geçin,
PUMPYOUUP	:Her silahtan 99 tane,
IDBUYTHATFORADOLLAR	:Tüm levellara giriş vizesi,
HATMAN	:Küçük bir figür değişikliği
FRAMERATE	:Görüntü hızı merak edenlere,
LETSDOTHETIMEWARP	:Orijinal pitfall.



POLAT'a: *Ne dediğini duymadım ama destekliyorum. Ben teke kaldım seni bekliyorum!*

Dergimizin 10. sayısında açıklanan The Need For Speed Emin'den "gelmiş geçmiş en güzel araba yarılı oyunlarından biri" sıfat tamlamasını hakketmişti. Emin'in oyundaki başarısının arkasındaki gerçeği aylardır sakladım ama artık açıklıyorum: İsminizi yazacağınız kısma aşağıdaki kodları büyük harflere girin...

EAC POWR: 800 hp.lik bir arabaya kim hayır diyebilir?

EAC RALY : Pistlerdeki ufak bir değiliklik işimizi bayağı kolaylaştırır.

EAC WARP: Oyunu mega-ultra hızlı moda sokuyor.Eğlencelik

THE NEED FOR SPEED

STRIFE

ENGİN'e: *Sen de halkalandığına göre artık dedikodumuzu yapamazlar, sen kendine içecek hazırla ben üstüme RAHAT birşeyler giyip geliyorum. Yaa koçlar artık biliyorsunuz, kodlar aşağıda, işleri de yanlarında, hadi göreyim sizi:*

STUFF	Yaralanmama, her şey, teleport
IBGOD	Yaralanmama
GUNS	Tüm silahlar
LISTIT	Ivır zıvırlar ama işe yararlar
OPEN	Anahtarlar
STIC	Her cheat'i denemediğimi itiraf ediyorum!
SPIRIT	Clip olayına kılım abi, kaldıralım
KILLM	Düşmanları temizleme
GOTOxx	Bölüm atlama (xx= bölüm numarası)
MOCEMEx	Haritada x numaralı spot'a gidebilme
IDDT	Harita
MONEY	Para para para
ILIVE	Sağlığınızı gerekli olduğu anda kullanma
IDMUSxx	Müziği değiştirme (xx= parça numarası)
AIBRAIN	Bazen denediğim halde anlayamadığım cheatler de oluyor
IDMYPOS	Haritadaki yeriniz
TIC	Ve ben cheatleri anlayamadığım zaman acaip utanıyorum!
OMNIPOTENT	Bu da mı yaralanmama yahu
ELVIS	Clip olmaması
JIMMY	Anahtarlar

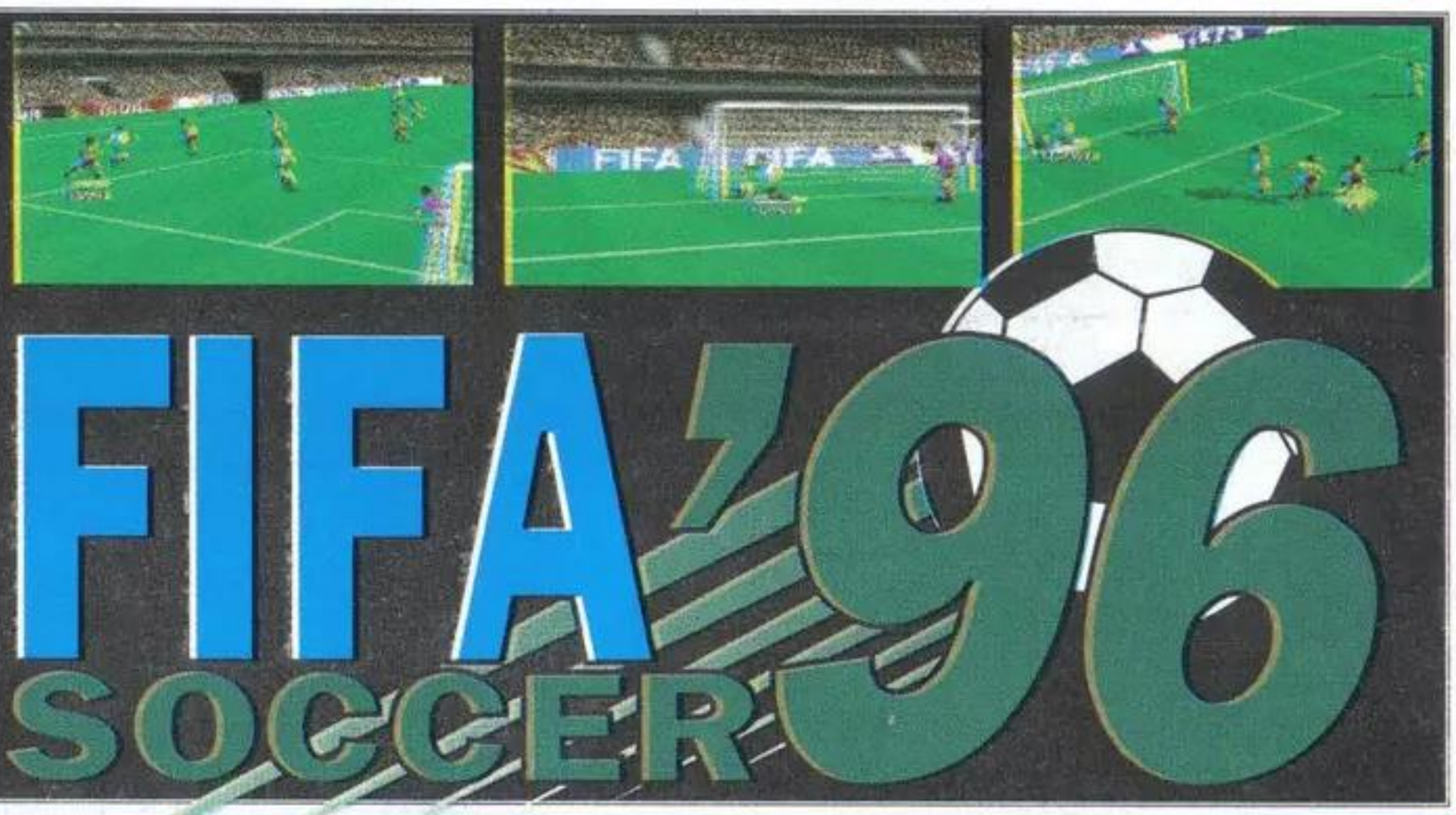
FORGOTTEN WORLDS

SERKAN'a: *Oğlum hala farketmedin mi, mavra olsun diye dergidekiler seni feda ettiler, kafakola alıyolar. Ne fark etmedin mi? Yoksa gerçekten, evet gerçekten sen bir NOT ENOUGH'sın Serkan!*

Arada ufak tefek cheatler de iş görüyor hani: Giriş ekranında (başlıklı) ARC yazın ve HELP'e basın. Oyun esnasında [S] ile direk mağazaya gider, [N] ile de bölüm atlarsınız.

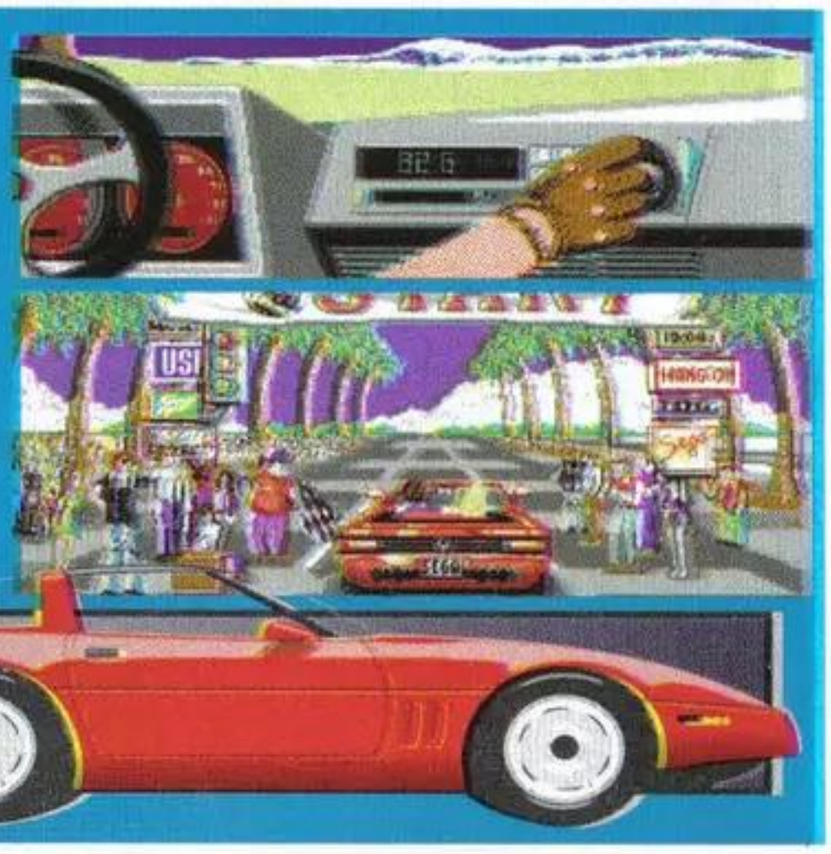
FORGOTTEN WORLDS

FIFA Soccer '96'da bilmediğiniz bazı takımlar olduğunu biliyormuydunuz. Bilmiyordunuz, bilseydiniz bildiğiniz takımlar olurlardı di mi? İşte elinizdeki takımlardan sıkıldıysanız ve o kadar para verdiğiniz oyunda biraz yenilik arıyorsanız oyuna girdikten sonra DOS'a düşün (kötü yola düşmeyin) sonra da oyunun bulunduğu directory'de hain bir şekilde duran XPLAY.exe adlı dosyayı çalıştırın. İşte size bilmediğiniz görmediğiniz bir dolu yepyeni yepisyeni takımlar (tabi şimdi bildik tanıdık takımlar oluverdiler aniden).



ONUR'a: *Son üç golde benim hatam vardı, kabul ediyorum. Ama iyi maç oldu ve hakettiğimiz galibiyeti de söke söke aldık. Bir dahaki sefere dolmuşla döneriz artık.*

Küçük cheatler serisine devam edelim bakalım. Oyun esnasında RED BARCHETTA yazın ve cheatleri aktif yapın. Sonra da [T]: Zamanı 10 saniye arttırır, [S]: Bölüm atlar. [B]: Bölüme bonus puanlarını alarak yeniden başlama.



BiGBEN

9 Eylül 1996 saat 16:00'da ben Timur Çataklı nam-ı diğer "Bigben", evleniyorum. Artık akşam evde beni bekleyen bir karım, sıcak bir tas çorbam olacak. Tabii ki bunlarla beraber ödemem gereken ev masrafları, çekmem gereken dertler ve yerine getirmem gereken ailevi görevler de olacak. Hep şu soruyu soruyorlar bana "Hazır mısın?". Nasıl hazır olabilirim ki? İnsanlar nasıl hazır olabilir ki. Hazır olmak ne demektir ki. Ben bir sabah kalkıcam ve "Evet, işte bugün hazırım..." mı diyeceğim? Hayır, öyle olmayacak. Nasıl olacak... Yıllar geçecek, benim yaş kemale erecek, etraftan insanlar laf etmeye başlayacak, siz çevrenizdeki kızlara ters bakmaya başlıyacaksınız, evden işe koşarak gideceksiniz ve işte o zaman diyeceksiniz ki ben hazırım. Hazırsın tabii. Uçana, kaçana atarsan hazırsın tabii, Karaktersizsen, kendini ortaya koyamıyorsan, çevren seni yönetiyorsa hayda hayda hazırsın. Fakat benim hazır olmaktan anladığım duygu bunlar değil.

Aslında anladığım bir şey de yok zaten... Saldım çayıra hesabı girdik bu işe. Sevmekse seviyorum, bana uygunluksa uyuyoruz. Geriye kalan detayları da açıkcası geçiyorum... Geçmek istiyorum.

Bilmem kaç aydır şu köşede sizlere bir şeyler yazıyorum. Bir kaç mektup ve bir adet e-mail dışında bana yorumlarını ileten olmadığı için bu köşenin okunma oranı hakkında hiç bir fikrim yok. Beğenip, beğenmediğiniz hakkında da bir fikrim yok. 450 kelimeyi aşamayan bu köşeye uzaktan bakarsanız Türkiye haritasını görürsünüz (Geyik yaptım size...), devam ediyorum uzaktan bakarsanız bir ego köşesi gibi görürsünüz. Aslında yanlış da görmezsiniz hani.

Fakat egodan çok, okuyucumuz olan genç arkadaşlara yani benden genç olanlara, bir şeyler anlatma, onları kendi deneyimlerimle düşündürme isteğim daha ön planda.

Eyy, genç arkadaşlar, sözlerim sizlere işte!!! Akıllı davranın, başkalarının yaptığı hataları yapmayın...Akıllı olmak işte budur. Sıvılar elektriği geçiriri illa ki dilinizi kabloya değdirerek öğrenmeyin. Öyle kabul edin. Kendiniz olun... Ananız, babanız ne derse desin istediğiniz üniversiteyi yazın, kızlara fazla itibar etmeyin (aramızda kız yoktu değil mi? Bir tane ufak vardı galiba... O da bizi sattı. Orda burada ismini görüyoruz.)

Kızlara yalakalık edip kendinizi maymuna çevirmeyin, hadi yalakalık ettiniz bari evlerine gidip ailesinin içine girmeyin, erkek muhabbeti gibisi yoktur unutmayın fakat şunu da unutmayın ki kızlarla muhabbet gibisi de yoktur (yani), kendinizi kontrol altında tutun, insanlarla problemleriniz varsa ilk önce kendinizde hatayı arayın, gözünüz kalkık olmasın, insan ilişkilerine önem verin, bu ileride hem iş hayatınızı hemide ev hayatınızı etkiler, dürüst olun, nokta kadar şeye virgül kadar eğilmeyin, boğaz dokuz boğumdur, 9. boğumdakini 1. boğumda söylemeyin, yutkunun, Kendiniz olun, siz olun, biz olalım.

Abi herif konuya nasıl başladı nasıl devam etti demeyin. Bütün bunlar bulmacanın bir parçası , parçaları koyacaksın yerine ve beni çözeceksin. Ben yukarıdakilerin hepsini tam yapamadım, Hep deneye yanıla öğrendim hayatı.

Siz akıllıysanız benim gibi yapmazsınız. Bir problemle mi karşılaştınız. Atın bana bir e-mail çözeyim probleminizi. İşte kendimi aynen böyle görüyorum. Fakat her başımdan geçen olay bana aslında bu düşüncenin ne kadar yanlış olduğunu gösteriyor.

İşte böyle enerjik, saf ve tek derdi Quake'de ki gizli levelı bulmak olan dostlar. İşte böyle. Gelecek aya ölmez de sağ kalırsam ve tabii ki hanım izin verirse aynı yerde buluşalım.

Kampanyamı bitiriyorum çünkü artık oyun moyun oynayamıyorum. Bütün oyunlar istedikleri organlarına göre bitebilirler.

KUSMUK: Kusacak kusmuğum da kalmadı artık. Polat şu bizim kart işi ne oldu diyicem sende bizi kart için arayıp soruyorsun diyeceksin. O yüzden utanıyorum, soramıyorum... Öptüm seni Polat. Seni severim bilirsin... Emin yazı biraz uzun oldu 6 punto yap ama hiç bir yeri kırpma olur mu? Bunu da kırpma. Bunu da kırpma. Bunu da kırpma. Bunu da kırpma. Bunu kırp.

QUAKE

TİMUR'a:Bir yastıkta kocayın!
Son zamanların en beklenen oyunu hakkında bir iki ay evvel yazdıklarıma eklemeler yapıyorum: Deathmatch sırasında [9]:Tüm silahlar, [F9]: Clip olayını kaldırır, duvar muvar vız gelir(C ve D ile aşağı ve yukarı hareket), [F10]: Tanrı! Aşağıdaki kodlar da yeni cheatlerimiz:

GOD	Tanrı!
IMPULSE9	Tüm silahlar
NOCLIP	Clip olmama olayı 2
FLY	Lisedeki aşkım Müge'nin takma ismi, güzel bir film, uçmak!
KILL	İntihar
Registered1	Deneyin, kendiniz çözün, intro'dan diğer bölümlere geçiş falan gibi bişey
MAPel	Level atlama (e= episode, 1=bölüm numaraları)
NOTARGET	Target olayını ortadan kaldırıyor
IMPULSE 1-8	İstediğiniz silahı verir
IMPULSE 11	Sigil ?! veriyorMUŞ
IMPULSE 255	Quad şiddetinde hasar.
SV_GRAVITYx	Yerçekimini değiştirir (x= -99999999 ile 99999999 arasında bir sayı)
CROSSHAIR 1	Yararlı bir cheat
ALIAS	Yaratacağınız tuş ile oyundan çıkmadan consola girebilirsiniz.
CLEAR	Console ekranını temizler
PLAY	Ses efetkti çalma
PLAYVOL	Ses efektini sesini ayarlama
PROFILE	Oyuncu profili
RECORD	Demo kayıdını açma kapama
RESTART	Haritayı tekrar yükleme
SAY	Mesaj gönderme,
SCREENSHOT	Oyun ekranını çalmak
TEAMPLAY	Takım oyunu seçme
TIMELIMIT	Oyunda maksimum durma
TIMEREFRESH	Ortalığa bir göz atma
TOGGLECONSOLE	Console olayı
R_FULLBRIGHT	Etrafta maksimum ışık olayı
SV_FRICTION	Yerdeki sürtünme katsayısı
VIEWSIZE	Ekran boyunun direkt ayarı
CL_ANGLESPEEDKEY	Sağa-Sola dönüş değeri
CL_BACKSPEED	Arka Arka gidiş hızı
CL_FORWARDSPEED	Yürüyüş hızı
CL_PITCHSPEED	Aşağı-yukarı bakış değeri
VID_DESCRIBECURRENTMODE	O andaki video modu
VID_DESCRIBEMODE	Bir video modu tanımlama
VID_DESCRIBEMODES	Bütün video modelarının listesi
VID_MODE	Bir video modu set etme
VID_NUMMODES	Kaç mode geçerli, onu göster
VID_TESTMODE	Bir video modu test etmek için
VID_WAIT	Set buffering/vbl waiting
SCR_CONSPEED	Console hareket hızı
SCR_OFSX	Front-back viewpoint offset
SCR_OFSY	Feft-right viewpoint offset
SCR_OFSZ	Up-down viewpoint offset

Quake'in diğer cheatleri için GAME-SHOW'u izlemeye devam edin...

ŞİŞLİ AMİGA CENTER
PC / AMIGA / C-64 & CD- ROM
OYUN-PROGRAM-TAMİR-ALIM&SATIM
! DAHA UCUZU YOK !

☺ SON ÇIKAN AMIGA, PC, C-64 CD-ROM OYUNLARI, EN İYİ OYUNLAR
☺ PC, C-64, AMIGA, CD-ROM ALIM & SATIM VE TAMİRİ, OYUN VE PROGRAMLARI
☺ BİLGİSAYARINIZ İLE İLGİLİ HER TÜRLÜ YAN ÜRÜN VE AKSESUAR
☺ HER TÜRLÜ BİLGİSAYAR SATIŞI, TAMİRİ UPGRADE'LER VE YAN ÜRÜNLERİ

BİLGİSAYARCILAR
TOPTAN
OYUN SATIŞI

CD OYUN ARŞİVİ.

Tel: Adnan Birim
(212) 2317547
(212) 2251840

Dericiler Sok. No: 123/A Pangaltı - Kurtuluş - İstanbul

TARİF: Harbiye Ziraat Bankası yanındaki sokağın alt caddesinde bulunan 'Türk Petrol'ün solundaki toprak yoldan çıkınca veya Kurtuluş Caddesine girişte, soldan ikinci sokak 'Seymen Sokağı'na girip, sokağın bitiminden sağa dönünce kolaylıkla gelinilebilir.

KÜÇÜK İLANLAR

Bu aydan itibaren bu safalarda yeni bir uygulamaya geçiyoruz. Ekonomik reklam çözümleri için artık bu sayfalarda şirketinizin ilanını yayınlayabilir ve daha çok müşteri kitlesine ulaşabilirsiniz. Siz de bu fırsattan yararlanmak istiyorsanız, vakit kaybetmeden (212) 260 02 25 ve (212) 260 37 76 numaralı telefonlardan Engin Süzen'le görüşün.

DATA EMERGENCY

Bilgisayarınızı İyileştirin.

Bilgisayar ile ilgili her türlü ihtiyaç ve sorununuz için telefonumuz : (212) 2605456

Özel Notebook Servisi

Akaretler Spor Cad. No:62

(212) 260 54 56 Beşiktaş/ İstanbul

ANKARALILAR,

Bilgisayar ciddi bir iştir. Gelin, uygun fiatlarımızdan uzman kadromuzdan ve tecrübemizden sizler de yararlanın

Süper Upgrade Seçenekleri.

486, Pentium sistemleri

Multimedia Çözümleri

Toptan parça satışı

BLUE-COM BİLGİSAYAR

Adakale Sok. No: 16/20 Kızılay/ANKARA

Tel: (312) 435 7999 Fax: (312) 435 4349

SORUNUNUZUN ÇÖZÜMÜ MUTLAKA VARDIR.

Çünkü parolamız:

No Problem, Yes ProblEm

6X CD-Rom : ?$ (İnanılmaz)

4 MB Ram : ?$ (Şaşıracaksınız)

Pentium 100 Full Sistem : ?$

(Gözlerinize İnanamayacaksınız)

FARKIMIZ HİZMETİMİZDİR

ProblEm

Söğütlü Çeşme Cad. No:73

Kat:2 D:3 Kadıköy/İstanbul

Tel: (216)4143373-418 6627

Fax: (216)4143374

PROGRESS

OYUN BİZİM İŞİMİZ.

En yeni oyunlara en çabuk ulaşabilmek istiyorsanız, mutlaka PROGRESS'e gelmelisiniz.

Her Türlü Bilgisayar Satışı ve Upgrade'i

Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/3 Beşiktaş,80690,Istanbul

Tel: (212) 260 21 67

ANKET FORMUNU GÖRDÜNÜZ MÜ? YOKSA HALA DOLDURMADINIZ MI?

DERGİNİZİN İÇİNDEN ÇIKAN (YANİ BİR AKSİLİK OLMAZSA) ANKET FORMUNU DOLDURUP BİZE GÖNDERİN.

DERGİMİZ HAKKINDAKİ GÖRÜŞLERİNİZİ MERAK EDİYORUZ.

ÜSTELİK ANKETİMİZİ DOLDURUP GÖNDERENLER ARASINDA YAPILAN ÇEKİLİŞTE 10 KİŞİYE CD OYUNU, 10 KİŞİYE GAMESHOW ABONELİĞİ VE BİRÇOK SÜRPRİZ HEDİYELER VAR.

HADİ! GÖRELİM SİZİ...

BELLEK BİLGİSAYAR

DiSKET ALANA OYUN ÇEKİMİ BEDAVA

!!! TOP 10 !!!

1- Settlers 2 (7)
2- Virtua Soccer (8HD)
3- Deadline (20HD)
4- Toshinden (9HD)
5- Rebel Runner (7HD)
6- Return Fire (5HD)
7- Duke Nukem 3D (14 HD)
8- Warcraft 2 Exp. (14HD)
9- Witchaven 2 (9HD)
10- C&C Covert Oper. (14HD)

ÜYE FORMU

Adı :.....
Soyadı:.....
Adres :.....
.....
Tel & Fax :.....
PC'nizin Öz. :.....
❑1 Ay-150.000.-❑6 Ay-650.000.-
❑3 Ay-400.000.-❑1 Yıl-900.000.-

◆ Pazar günleri açığız.
◆ Üyelerimize oyun çekimlerinde indirimler.
◆ Arşivimizden oyun seçin, CD'ye yazalım. (450 Disket = 100$)

TELİF HAKKI BULUNAN PROGRAMLARIN SATIŞI YOKTUR.

ADRES: BAĞGAT CAD. ÖZDERİCİ PASAJI NO:155/31 MALTEP
TEL: 0216 3706828-3524390 FAX:0216 3524390 ISTANBU

YOLUN sonu

TERS ADAM

Ya güzelim, bakın bakiim benim kapımda bilmem ne bilgisayar limited yazıyor mu? Yazmıyor di mi, şimdi bir de senin kapına bak bakayım, yazıyor di mi? Aferin, yani ne demek, sen bilgisayar firmasısın, ben de müşteriyim di mi? Tamaam, aferin bunu anladın. Peki ulan salak, niye senin bu konuda benim onda birim kadar bilgin yok? Soruyoruz sana, şunu alacaz, bunla sorun çıkarır mı, hızı ne, disketleri var mı? Cevap? Hık mık. Güzelim, sayfa sayfa katalok basmayı, kapıya tabela asmayı (kafiye) biliyorsunuz ama di mi? Birşey sorunca olabilir olmayabilir (redif) belki, inşallah gibi kaçamak cevaplar veriyorsunuz. çalışan ben, parayı biriktiren ben, bir de üstüne bilgisayar masterımı yapmam lazım. Senin olaydaki rolün biraz az değil mi? Sonra bir problem çıkınca, o zaman almasaydınız diyorsunuz. Zamanında problem çıkar mı diye sorduğumda kem küm etmiştiniz, şimdi ak kaşık olayı. Yok efendim, sorsaymışız söylerlermiş cart curt. Eğer yaptığınız işten piyadaki on yaşındaki çocuk kadar anlamıyorsanız belki tabelayı indirip bir kasap falan çıkmak sizin için daha hayırlı olur beyler.

TERSO

BU FIRSAT KAÇMAZ, BİR NEVİ BEST OF... GAME SHOW YAZARLARININ GÖZDEN KAÇAN İNCİLERİ!

17. Sayıda Muhammed şöyle demiş....

'genel istek üzerine TSR'ın adresini tekrar veriyorum...'

Eskiden olsa fotokopilerinin sayısını verirdi. Kanunun uzun kolu Muhammedin FRP dünyasına kadar girmiş galiba.

16. Sayıda Serkan şöyle demiş....

'Master'ınız sesleniyor...'

Herhalde gözlüğünü gözünden kimin çaldığını soracak, yazık çocuğa, köşesi oldu, adam olamadı...

15. Sayıda MAC şöyle demiş....

'Lucasarts'ın yeni çıkacak olan kovboylu adventure'ı...'

Zahmet edip gördüğü haberdeki resim altı yazılarını okusa oyunun adventure değil Doom Gibin olduğunu görecek (artık ona haber yaptırmıcaz galiba)...

18. Sayıda Emin şöyle demiş....

'İlk kez tanıdığım bir kıza güvenmemeyi çok önceden öğrendiğimden...'

Bize bu olayı anlatmak istermisin? Başına kötü birşey mi geldi? Bilmek bizim de hakkımız değil mi?

16. Sayıda yine MAC şöyle demiş....

... bir iş bulmam lazım... Ahçı, o kadar açım ki pişirdiğim herşeyi yerim. Overlokçu, aksanım el vermez.

Evet. Herşeyi yiyebileceğini geldiğinde ispatladın. Ama şu, aksan meselesini ne zaman okuyucuya anlatacaksın. Ben biliyorum, söylememek için de kendimi zor tutuyorum.

18. Sayıda yine Engin Abla'mız şöyle demiş....

Merhaba, belki de bir daha hiç görüşemeyeceğimiz insanlar, merhaba. Hepimizin içi rahat çünkü biz elimizden geleni yaptık. Sabahlara kadar aç bilaç çalıştık....

Ah, canım... Zavallı. Ne yaptın bakiim sen sabahlara kadar. Ne işin var yavrucum sabahlara kadar. Neyse, ben hiç sormamış olayım.

(İnşallah devam edecek....)

MILITARY WATCH

ŞAMO`nun İNTİKAMI

Şamo abi, Serkan sana yanlış yapmış, na'palım ona abi?

'Büyüklük bende kalsın, sadece hassas bölgeleri kesin, doğrayın. Whiskas'ıma tatlandırıcı olarak katın!'

Üçüncü şahıslara duyuru: Aşağıdaki kişi ve kuruluşlara teşekkürü boynumuza borç biliriz.

Büyük Patron : 'Sen dergiyi renkli yap, biz sana yardım ederiz' sözlerini son anda hatırlayarak (Allah'tan), ödemeler dengesindeki açığı kapatıp, dergiyi ipten döndürdüğü için.
Şan Ofset: Umutlarımızın tükendiği anlarda, manevi ve MADDİ her türlü desteği bizlerden esirgemedikleri için. (Ayrıca: Telefonlar için de çok teşekkürler)
Show Computer (Nişantaşı) ve Kuntay Bilgisayar: Bu işe başladığımızdan beri reklamları ile bizlere destek olduğu için, **Bellek Bilgisayar:** Herkesin (biz dahil) battı bunlar dediği zamanlarda peşin para ile 6 aylık reklam sözleşmesi yaptığı için.
Yazarlarımız: Hiç bir maddi çıkar gözetmeden, geç de olsa yazılarını yazdıkları için.
Dergi poşetleme ekibimiz: İsimlerini buraya yazmayacağım,(yer yok da) onlar kendilerini bilirler. (Özellikle, Pınar'a, bize sabırla katlandığı için ekstra teşekkürler)
Ve Siz Okuyucularımız: Her zaman bu dergiye sahip çıkarak bizleri yanlız bırakmadığınız için.

TOP 10 DEUTSCHLAND

1) FORMULA1 GP2
2) WING COMMANDER 4
3) WARCRAFT 2
4) C&C MISSIONS
5) WARCRAFT2
6) TOP GUN
7) BAD MOJO
8) THE NEED FOR SPEED
9) LONGBOW
10) TERMINATOR FS

TOP 10 TÜRKİYE

1) QUAKE
2) FORMULA1 GP2
3) LONGBOW
4) EURO'96
5) MAD TV
6) VIRTUAL FIGHTER
7) EURO'96 - FIFA '96
8) NBA'96
9) REBEL ASSAULT 2
10) RIPPER

ERİŞİM BİLGİSAYAR

KALİTE VE İYİ HİZMET
HİÇ BU KADAR UCUZ OLMADI

Süper Kampanya
P-100 8 Mb Ram
850 MB HD
S3 Trio 64
0.28 NI-LR Mon.
Q-tr Klavye, Mouse

695 $

SPC COMPUTER

4x CD-Rom : 51$
16 Bit Ses Kt : 35$
(Hop.+Mik.)
4 Mb Ram : 24$

Bu fiatlar 30 Eylül 1996 tarihine kadar geçerlidir.
Fiatlara KDV dahil edilir.
Parça fiatları bilgisayar ile alındığında geçerlidir.

CD'YE KAYIT YAPILIR.
GARANTİLİ UPGRADE
486 -> P100 : 209 $
ÇOK UYGUN FİATLARLA
İKİNCİ EL 486'LAR

450 DİSKETLİK
CD OYUN ARŞİVİ
69 $

DİSKET ALANA OYUN ÇEKİMİ BEDAVA

QUAKE FULL VERSION, EURO 96, VIRTUA FIGHTER, Z, APACHE LONGBOW, POLE POSITION, NORMALITY

Fiatları görünce gözlerinize inanamayacaksınız.

SİPARİŞLERİNİZİ 24 SAATTE ELİNİZDE

Adres: İstanbul Cad. İstanbul Çarşısı No:19 Bakıköy-Istanbul
Tel: (212) 572 90 90 - (212) 570 66 18 Fax: (212) 570 66 18

NİŞANTAŞI JOKER BİLGİSAYAR

AÇILDI

ORJİNAL CD'LER
OEM CD'LER
DİSKET OYUNLARI

MICROSOFT ÜRÜNLERİ

Ücretsiz Danışmanlık Servisi
Bilgisayar Alacaksanız.
Upgrade Yaptıracaksanız.
Mutlaka önce bize danışın.

CD OYUNU ALANA BEDAVA
GAME-SHOW

Joker Hakkınızı Kullanın.

Valikonağı Cad. Konak Pasajı No: 109/29
Nişantaşı/ İstanbul
Tel: (212) 225 02 50 Fax: (212) 225 02 51